

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL
TALLER DE ARTES PLÁSTICAS
DIBUJO TÉCNICO

Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato



DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO. *Página 2*
2. LEGISLACIÓN VIGENTE. *Página 3*
3. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS DISTINTAS MATERIAS DE ESO Y BACHILLERATO. *Página 4*
 - EPVA 1º/3º ESO. *Página 4*
 - TALLER DE ARTES PLÁSTICAS. *Página 5*
 - DIBUJO TÉCNICO 1º DE BACHILLERATO. *Página 7*
4. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL. *Página 9*
5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES. *Página 10*
 - EPVA 1º/3º ESO. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS VINCULADOS. *Página 10*
 - TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS VINCULADOS. *Página 12*
 - DIBUJO TÉCNICO 1º DE BACHILLERATO *Página 14*
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS ASOCIADOS *Página 15*
 - EPVA 1º ESO *Página 15*. EPVA 3º ESO *Página 24*
 - TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO *Página 33*
 - DIBUJO TÉCNICO I *Página 38*
7. CONTENIDOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN *Página 44*
8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR *Página 47*
9. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA *Página 48*
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES *Página 49*
11. EVALUACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE *Página 50*
12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO *Página 52*
13. PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. *Página 54*

1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

En este presente curso 2022 – 23, como consecuencia de la implantación de la nueva Ley de Educación (LOMLOE), la Programación de este departamento contemplará dos partes claramente diferenciadas. Por una parte, mantendrá sin apenas cambios las programaciones en los cursos pares que seguirán funcionando bajo la antigua ley, (2º, 4º de ESO y 2º de Bachillerato LOMCE). Por otra parte, contará con la programación de los cursos impares, (1º, 3º de ESO y 1º de Bachillerato LOMLOE), donde dicha programación sufrirá los cambios necesarios para adaptarla a las premisas que la nueva ley marca. Todo ello siguiendo las instrucciones de elaboración de programaciones docentes que se han enviado a los centros vía consejería de Educación y Dirección Provincial de Educación.

En cuanto a la parte LOMLOE de esta Programación, debemos decir que, en cierta manera, este departamento se siente “cercano” a la forma de trabajo que propone la nueva ley. Hace ya un tiempo, - dado el carácter práctico en mayor o menor medida de todas nuestras asignaturas -, que venimos trabajando con nuestros alumnos en este departamento de forma cada vez más competencial. Trabajamos por proyectos y ejercicios, (de nuestras materias o en colaboración con otros departamentos), practicando con ellos la adquisición de competencias, los indicadores de logro, la auto y coevaluación, etc. Sin embargo, somos conscientes de que la nueva ley supone un cambio profundo de entender la educación; y que implicará un esfuerzo importante de adaptación por nuestra parte, para incorporar en nuestras programaciones de las diferentes áreas y materias conceptos como competencias específicas, competencias clave, descriptores operativos, perfil de salida, situaciones de aprendizaje, etc... Toda una serie de conceptos y estrategias de funcionamiento que vienen muy especificados en la nueva ley y que deberemos introducir en nuestras programaciones y, poco a poco, en el día a día de nuestras aulas.

Todo ello sin olvidar el apartado de criterios de evaluación/calificación. Esta parte tan importante de nuestro trabajo diario con nuestros alumnos nos preocupa especialmente. Con la implantación de esta nueva ley en una fase muy inicial y el curso ya comenzado, presenta lagunas muy importantes a resolver y un escenario claro de incertidumbre tanto para nosotros los docentes, como para nuestros alumnos y sus padres. Escenario y lagunas de funcionamiento, que esperamos que en un futuro muy cercano puedan ser reguladas por nuestros responsables de educación a través de directrices concretas que, a día de hoy, no tenemos.

Nuestro Departamento este curso se compone de tres profesores:

- Mónica Domingo Rodríguez, profesora de Educación Plástica y Visual en 1º y 3º ESO y de Dibujo Técnico en 2º de Bachillerato.
- Cristina Montero Fernández, profesora de Educación Plástica y Visual en 1º ESO.

- Ignacio Arozarena Gómez. Jefe de Departamento. Profesor de Educación Plástica y Visual en 3º y 4º ESO y Dibujo Técnico en 1º de Bachillerato. Imparte también el Taller de Artes Plásticas en 3º ESO.

Las reuniones de departamento se realizarán este curso escolar los jueves, en horario de 10,20 a 11.10.

2. LEGISLACIÓN VIGENTE.

Para la elaboración de la Programación Didáctica del presente curso escolar 2022/2023 del Departamento de Artes Plásticas, se ha tenido en cuenta el siguiente marco legislativo:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de marzo de Educación (LOMLOE) y la LOMCE de 2013.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Orden EDU 362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU 363/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Orden ECD/42/2018, de 25 de enero (BOE 26 de enero de 2018) por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad.
- Real Decreto 39/2022 de 29 de septiembre (BOCYL 30 de septiembre de 2022), por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad de Castilla y León.
- Real Decreto 40/2022 de 29 de septiembre (BOCYL 30 de septiembre de 2022), por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato de la Comunidad de Castilla y León.

3. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS MATERIAS DE ESO Y BACHILLERATO

EPVA 1º/3º ESO

La importancia de la creación artística y de la imagen plástica como forma de comunicación en todas sus variantes, presentada en multitud de técnicas y soportes, ha sido indudable a lo largo de la historia de la humanidad. Pero más que nunca, en nuestra sociedad y época actuales, la imagen se ha convertido en parte de nuestra vida cotidiana por su proliferación e influencia. A los medios de expresión artística tradicionales, se les han unido de forma generalizada los medios tecnológicos y sus crecientes posibilidades. Esto genera una enorme producción y consumo de todo tipo de imágenes; y la necesidad de una formación general desde edades tempranas para producirlas, entenderlas y valorarlas.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y la experimentación práctica de los lenguajes visuales y audiovisuales. Les enseña a comprender mejor y a analizar críticamente las imágenes del mundo que les rodea. Al mismo tiempo, busca potenciar su creatividad, la creación de sus propias producciones artísticas; y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones del patrimonio cultural. En este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León como referente de valores culturales en toda su variedad de manifestaciones artísticas, fomentando su disfrute y conservación.

Esta asignatura da continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de Educación Primaria y potencia capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos de la Secundaria: desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia y respeto por la igualdad de derechos; así como de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. Comprender y utilizar el lenguaje plástico proporciona a los alumnos las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas; les enseña a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la publicidad y el consumo; y a reflexionar sobre el impacto del ser humano en el medio ambiente, aprendiendo nuevos métodos de creación sostenibles.

La formación en esta materia, asimismo, pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder posteriormente a diferentes campos laborales relacionados con el arte y el diseño. Sus competencias clave se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Finalmente, dada la transversalidad inherente de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, ésta contribuye a la adquisición del perfil de salida a través de siete de las ocho competencias clave, que son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la forma detallada a continuación:

- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). EPVA contribuye especialmente a su adquisición en la medida en que el desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, patrimonio de los diferentes pueblos y culturas, contribuyendo de esta forma a su conservación.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) También contribuye en buena medida al desarrollo de la misma, dado que contribuyen al trabajo de esta competencia procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora.
- Competencia matemática y competencia en ciencia tecnología e ingeniería, (STEM); es otra competencia de un importante peso en la materia dada la relación de la materia con ciertos procesos científicos y tecnológicos de elaboración de proyectos de diseño y la comprensión y aplicación del lenguaje del Dibujo Técnico por parte del alumnado.
- Competencia en comunicación lingüística (CCL); en tanto en cuanto esta competencia se desarrolla cuando el alumnado maneja el vocabulario propio de la materia, realiza lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describe el proceso de creación, argumenta las soluciones dadas y realiza valoraciones críticas de una obra artística.
- Las competencias digitales, (CD), la competencia ciudadana (CC), y la competencia emprendedora, (CE) se ven asimismo representadas, aunque con menor peso específico en la asignatura. Y es solamente la competencia plurilingüe (CP), la que queda prácticamente sin representación en nuestra materia.

Taller de Artes Plásticas 3º ESO. (Optativa de libre configuración autonómica).

El ser humano se ha expresado a través del arte desde el mismo origen de nuestra historia, y sigue haciéndolo actualmente. Pero la sociedad que hemos construido hace que poco a poco se vaya dejando de lado esta habilidad natural que deberíamos cultivar. El arte es parte sustancial de la naturaleza humana, ya que responde a una necesidad básica de expresión que nos define. La asignatura Taller de Artes Plásticas no pretende crear artistas, pero es el campo de cultivo ideal de la creatividad de nuestro alumnado, creatividad que debe cuidarse y asentarse como una de las competencias básicas que el resto de las áreas pueden utilizar para reforzar sus propios conocimientos; y que será imprescindible para desarrollar una sociedad que tendrá la capacidad de evolucionar hacia nuevos progresos.

La finalidad principal es desarrollar las habilidades expresivas y comunicativas del alumnado a través de la profundización en la experiencia creativa y artística, a través de diversas técnicas gráfico-plásticas bi y tridimensionales, usando los materiales y cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Taller de Artes Plásticas permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria. Es una materia de carácter eminentemente práctico, necesitando un inicial y básico soporte teórico, que debe proporcionar al alumnado los conocimientos de distintos materiales, así como el manejo de diferentes técnicas gráfico-plásticas con los que se puede trabajar. Esta práctica de técnicas y materiales les permitirá expresarse y comunicar, sin miedo a experimentar, a probar, valorando el proceso tanto como el resultado final, contribuyendo con ello a la mejora de la autoestima y a valorar la creatividad, la cooperación, la tolerancia y la solidaridad, disfrutando del aprendizaje y los resultados obtenidos. Contribuye al desarrollo de todas las competencias, ya que, aunque es una materia artística, para poder adquirir los objetivos el alumnado tiene que incorporar unos contenidos y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística. La materia Taller de las Artes Plásticas también ayudará al alumnado a entender a través de las técnicas estudiadas y su evolución cómo ha cambiado el mundo para participar del progreso social, de los cambios futuros que ellos mismos propiciarán, asumiendo los cambios tecnológicos con espíritu emprendedor, iniciativa, flexibilidad y creatividad. Así, los alumnos realizarán sus propias creaciones, adquiriendo nuevas habilidades y destrezas, así como motivación y ganas de aprender por sí mismos.

La materia Taller de Artes Plásticas contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

- Competencia en comunicación lingüística, (CCL). Trabajada a través de la interrelación entre la imagen y el texto en diferentes formas de expresión, como la ilustración o el diseño gráfico.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, (STEM). Presente en el conocimiento y aplicación de sistemas geométricos o tecnológicos que el alumnado deberá utilizar para llevar a término algunos proyectos de creación de formas planas o tridimensionales.
- Competencia digital, (CP). Imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, favoreciendo la actitud crítica en la creación y utilización de contenidos, y la adquisición de habilidades y destrezas en el uso de softwares específicos de diseño.
- Competencia personal, social y aprender a aprender; (CPSAA). Se trabaja a través de la práctica de nuevas técnicas que requieren de una constancia para su dominio, de experimentación para buscar resultados óptimos; lo que ayudará al alumnado a reforzar su personalidad y su deseo de superación, y a trabajar en equipo cuando los proyectos lo requieran.
- Competencia ciudadana, (CC). Presente en el trabajo de proyectos que desarrollen habilidades, conocimientos y temas transversales que contribuyan activamente a la tolerancia, la pluralidad de ideas para cultivar la cooperación y respetar las diferencias.
- Competencia emprendedora, (CE). Siendo el Taller una materia eminentemente práctica, potencia que los estudiantes trabajen con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y encontrar soluciones diversas, originales e innovadoras, en un contexto de incertidumbre.
- Competencia en conciencia y expresión culturales, (CCEC). Se trabajará continuamente con el planteamiento del taller para la experimentación de diferentes técnicas de creación artística de

imágenes, llevando al alumnado a expresarse con actitud abierta y respetuosa, como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

- Competencia plurilingüe, (CP). Apenas aparece reflejada en esta asignatura, salvo en la necesidad de dicha competencia para la búsqueda de información puntual en internet.

Dibujo Técnico 1º de Bachillerato

El Dibujo Técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas, tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de productos, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible para los destinatarios. Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos. Una de las finalidades del Dibujo Técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos. A través de él, la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes, permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el Dibujo Técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto

transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

La materia Dibujo Técnico contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística. Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

Competencia plurilingüe. Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del Dibujo Técnico como un lenguaje universal.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde Dibujo Técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

Competencia digital. El dominio de aplicaciones informáticas adquiere cada vez mayor importancia en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender. El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y

fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia ciudadana. La expresión y creación en el Dibujo Técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia emprendedora. La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia en conciencia y expresión culturales. El Dibujo Técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

4. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial en las materias asignadas a nuestro departamento en este presente curso 2022-23, se organizan de la manera siguiente:

EPVA 1º ESO			
Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas	Tipo de evaluación
Prueba combinada: teoría, ejercicios D. Técnico y parte artística.	3 sesiones	14 - 22 de septiembre	Coevaluación

Rúbrica de la prueba	1 sesión	23 de septiembre	
----------------------	----------	------------------	--

EPVA 3º ESO			
Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas	Tipo de evaluación
Prueba combinada: teoría, ejercicios D. Técnico y parte artística.	3 sesiones	14 - 22 de septiembre	Coevaluación
Rúbrica de la prueba	1 sesión	23 de septiembre	

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO			
Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas	Tipo de evaluación
Ilustración libre sobre base de diferentes temas y técnicas sugeridas por el profesor.	3 sesiones	14 - 22 de septiembre	Coevaluación
Rúbrica de la prueba	1 sesión	23 de septiembre	

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

EPVA 1º/3º ESO. Competencias específicas y descriptores operativos vinculados.

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando

interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4 266

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE				CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
Competencia Específica 1	✓								✓						✓						✓			✓	✓						✓	✓			
Competencia Específica 2	✓	✓																	✓					✓							✓	✓	✓		
Competencia Específica 3	✓	✓												✓	✓						✓		✓								✓	✓	✓		
Competencia Específica 4	✓	✓	✓											✓	✓						✓			✓							✓				
Competencia Específica 5		✓						✓		✓							✓	✓			✓	✓		✓				✓				✓	✓		
Competencia Específica 6	✓	✓	✓											✓							✓		✓					✓	✓	✓	✓	✓			
Competencia Específica 7		✓	✓					✓		✓	✓			✓			✓						✓	✓	✓			✓				✓	✓		
Competencia Específica 8	✓										✓			✓	✓						✓	✓							✓					✓	

Taller de Artes Plásticas 3º ESO. (Optativa de libre configuración autonómica). Competencias específicas y descriptores operativos vinculados.

1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo,

incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4.

3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.

5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4.

Taller de Artes Plásticas

	CCL				CP			STEM				CD					CPSAA					CC				CE				CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
Competencia Específica 1	✓	✓			✓	✓								✓												✓									
Competencia Específica 2	✓													✓	✓				✓		✓			✓						✓				✓	
Competencia Específica 3															✓				✓				✓						✓				✓	✓	
Competencia Específica 4																			✓			✓				✓	✓								✓
Competencia Específica 5	✓													✓	✓				✓		✓								✓				✓	✓	

Dibujo Técnico 1º de Bachillerato.

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Dibujo Técnico

	CCL				CP			STEM				CD					CPSAA					CC				CE			CCEC										
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	
Competencia Específica 1	✓	✓							✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓		✓	✓											✓	✓	✓				
Competencia Específica 2	✓								✓	✓	✓			✓					✓										✓										✓
Competencia Específica 3									✓	✓	✓	✓							✓				✓						✓	✓				✓					✓
Competencia Específica 4	✓								✓	✓	✓	✓		✓					✓		✓	✓								✓									✓
Competencia Específica 5									✓	✓	✓	✓		✓	✓								✓							✓									✓

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS CON LOS QUE SE ASOCIAN.

EPVA 1º ESO		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS A LOS QUE SE ASOCIAN
<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</p>	<p>1.1.1 Observa y analiza las imágenes, y muestra una opinión respetuosa y abierta hacia las distintas creaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los géneros y los estilos artísticos. (A). - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. (A).
<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>1.2.1 Conoce el patrimonio artístico y lo respeta, muestra una actitud abierta y de respeto por las creaciones artísticas independientemente del origen o la ideología del artista, y contribuye a su conservación.</p> <p>1.2.2 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte.</p> <p>1.2.3 Valora, respeta y disfruta del patrimonio histórico y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. (A). - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. (A) - Los géneros y los estilos artísticos. (A)
<p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)</p>	<p>1.3.1 Comprende el concepto de simetría y realiza composiciones en las que usa la simetría axial y/o la radial.</p> <p>1.3.2 Analiza y distingue la simetría axial y la simetría radial en el arte y en la naturaleza.</p> <p>1.3.3 Comprende y practica cómo representar una figura u objeto en función de esquemas de proporción, ejes y unidades de medida comparativas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. (A). - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. (C). - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. (C).

<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p>	<p>2.1.1 Entiende y explica de forma razonada el proceso creativo llevado a cabo para la realización de sus obras y obras de diferentes artistas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (C) - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. (C)
<p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>2.2.1 Analiza con propiedad, en producciones artísticas, las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de cada actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)
<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p>	<p>3.1.1 Observa y analiza las imágenes audiovisuales tanto actuales como de épocas anteriores, y muestra una opinión respetuosa y abierta hacia las distintas creaciones prestando atención a manifestaciones tanto de hombres como de mujeres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. (D) - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. (D)
<p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>3.2.1 Crea un anuncio publicitario manejando los elementos de la comunicación visual con diferentes técnicas ajustándose a finalidades previamente establecidas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. (B) - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. (D) - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. (D) - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. (B) - Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)

<p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)</p>	<p>3.3.1 Dibuja con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>3.3.2 Crea (con papel recortado) formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>3.3.3 Utiliza el lápiz de grafito y de color, con el que crea el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p> <p>3.3.4 Conoce y practica diferentes posibilidades de dibujar la figura humana.</p>	<p>- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. (D)</p>
<p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p>	<p>3.4.1 Identifica y reconoce los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>3.4.2 Amplia conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.</p>	<p>- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. (D)</p> <p>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. (D)</p>
<p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p>	<p>4.1.1 Crea imágenes con técnicas adecuadas a contextos históricos y culturales concretos.</p>	<p>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación (C)</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C)</p> <p>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)</p>
<p>4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)</p>	<p>4.2.1 Analiza en producciones culturales y artísticas los elementos básicos del lenguaje visual creando una imagen en la que aparezcan de forma creativa los tres elementos.</p>	<p>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. (B)</p>
<p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales,</p>	<p>5.1.1 Analiza, identifica y explica oralmente y/o por escrito las herramientas y técnicas</p>	<p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus</p>

analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)

empleadas en distintas creaciones, reflexionando sobre la intención de los autores.

5.1.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

características expresivas. (C)

<p>5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)</p>	<p>5.2.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas y las aplica de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>5.2.2 Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p> <p>5.2.3 Reconoce los diferentes tipos de texturas y realiza un catálogo de texturas clasificándolas en visuales y táctiles para la posterior realización de una composición.</p> <p>5.2.4 Realiza una composición en collage en la que texturiza las formas trabajando las diferentes técnicas para hacer TEXTURAS vistas en clase (frotado, estarcido, salpicado, rasgado y plegado de papel...).</p> <p>5.2.5 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando distintos recursos gráficos adecuados para cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p>	<p>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (C)</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C)</p>
<p>5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>5.3.1. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas.</p> <p>5.3.2. Conoce el origen de los materiales. Realiza composiciones creativas con ceras, en las que aplica correctamente las técnicas aprendidas.</p> <p>5.3.3. Distingue los colores</p>	<p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C)</p> <p>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)</p>

	<p>primarios de los secundarios en el círculo cromático y comprende la mezcla sustractiva.</p> <p>5.3.4. Conoce y expresa determinadas sensaciones mediante la utilización de gamas cromáticas frías, cálidas y acromáticas.</p> <p>5.3.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>5.3.6. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p>	
<p><i>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>6.1.1 Reconoce, en sus referentes más cercanos, las cualidades esenciales que componen una forma: color, textura, tamaño y estructura.</p> <p>6.1.2 Distingue tipos de formas: naturales, artificiales, orgánicas, geométricas, planas y volumétricas, abiertas y cerradas.</p> <p>6.1.3 Comprende los usos del contorno, el dintorno y la silueta en diferentes imágenes artísticas.</p> <p>6.1.4 Analiza en imágenes de producciones artísticas actuales, la organización de las formas y cómo éstas influyen en el equilibrio y ritmo de una composición.</p>	<p>- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. (A)</p> <p>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. (B)</p> <p>- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. (D)</p>
<p><i>6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de</i></p>	<p>6.2.1 Amplía conocimientos sobre creaciones artísticas y/o culturales de su interés mediante el uso de las TIC.</p> <p>6.2.2 Realiza sus propias</p>	<p>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (C)</p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar,</p>

<p><i>producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)</i></p>	<p>creaciones incorporando y experimentando con referencias artísticas actuales y de su entorno.</p>	<p>transformar y asociar. (C)</p> <p>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)</p>
<p><i>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)</i></p>	<p>7.1.1 Elabora un proyecto de forma individual o grupal con lenguajes artísticos diferentes integrando el conocimiento de tecnologías modernas y experimentando con diferentes instrumentos de creación.</p> <p>7.1.2 Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implican en la difusión de imágenes en diferentes medios.</p>	<p>-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. (C)</p> <p>-Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación. (B)</p> <p>-Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)</p>
<p><i>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)</i></p>	<p>7.2.1 Reconoce los elementos básicos de la geometría: punto, línea y plano, y sus posibilidades plásticas en el dibujo geométrico.</p> <p>7.2.2 Comprende que una recta se define con dos puntos y un plano se puede definir con dos rectas secantes o con tres puntos no alineados.</p> <p>7.2.3 Identifica los ángulos de 30° 45° 60°y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.2.4 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón, con suficiente precisión.</p> <p>7.2.5 Distingue entre recta, semirrecta y segmento y realiza operaciones con segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>7.2.6 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Tales.</p> <p>7.2.7 Comprende el concepto de ángulo y conoce su clasificación en agudo, recto obtuso y llano.</p>	<p>- Instrumentos y materiales de dibujo técnico. (C)</p> <p>- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. (C)</p> <p>- Proporcionalidad. Teorema de Tales. Igualdad y Semejanza. Escalas. (C)</p> <p>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales. (C)</p>

	<p>7.2.8 Construye ángulos de 30°, 45°, 60°, 75°, 90°, 120° con compás.</p> <p>7.2.9 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. (Lugar geométrico).</p> <p>7.2.10 Conoce los elementos de una circunferencia (Lugar geométrico) y traza una a partir de tres puntos no alineados.</p> <p>7.2.11 Construye la bisectriz (Lugar geométrico) de un ángulo cualquiera con la regla y el compás.</p> <p>7.2.12 Practica con el compás y realiza ejercicios variados.</p>	
<p><i>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)</i></p>	<p>7.3.1 Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 8 lados y diferencia claramente si es regular o irregular.</p> <p>7.3.2 Clasifica triángulos según sus lados y sus ángulos.</p> <p>7.3.3 Construye polígonos regulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia.</p> <p>7.3.4 Divide la circunferencia en cualquier número de partes iguales.</p> <p>7.3.5 Dibuja polígonos estrellados a partir de la construcción de polígonos regulares y los utiliza en composiciones personales.</p> <p>7.3.6 Conoce y utiliza diferentes técnicas y efectos con rotuladores y pinturas, y experimenta con ellos.</p> <p>7.3.7 Realiza composiciones modulares basadas en los polígonos regulares usando procedimientos como la simetría y la traslación.</p>	<p>- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. (C)</p> <p>- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. (C)</p>

<p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)</p>	<p>7.4.1 Desarrolla sus capacidades espaciales para comprender la representación del espacio en el plano</p> <p>7.4.2 Realiza una cónica básica, comprendiendo y analizando el uso de los puntos de fuga y la línea de horizonte.</p> <p>7.4.3 Comprender la sensación espacial creada con distintas posibilidades graficas: superposición de formas, la disminución del tamaño, los contrastes de color y de forma.</p> <p>7.4.4 Utiliza el lápiz de grafito y de color, aplicándolo en superficies de forma homogénea y degradada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras. (B) - La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. (B) - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C) - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. (C)
<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>8.1.1 Analizar imágenes de diferentes manifestaciones artísticas argumentando, de forma individual o colectiva, su finalidad, su lenguaje y su función en la sociedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. (D). - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. (D)
<p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)</p>	<p>8.2.1 Conoce la estructura de un cómic, y planifica y lleva a cabo su creación.</p> <p>8.2.2 Realiza ilustraciones de forma individual o colectiva aplicando los recursos de manera apropiada teniendo en cuenta el público al que van dirigidas.</p> <p>8.2.3 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación (C) - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. (D)
<p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y</p>	<p>8.3.1 Explica oralmente y/o por escrito las técnicas empleadas, así como las herramientas, soportes, materiales y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (C) - Técnicas expositivas básicas, presenciales y

<p>procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)</p>	<p>procedimientos empleados defendiendo la obra realizada.</p>	<p>virtuales. (D)</p>
<p>8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>8.4.1 Expone oralmente y/o por escrito las fases del proceso de creación artística y el resultado final, de forma individual o colectiva, reconociendo errores y valorando las estrategias más adecuadas para mejorarlas con actitud crítica y reflexiva.</p>	<p>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (C)</p> <p>- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. (D)</p>

<p style="text-align: center;">EPVA 3º ESO</p>		
<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGRO</p>	<p style="text-align: center;">CONTENIDOS A LOS QUE SE ASOCIAN</p>
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>1.1.1 Analiza de manera crítica el patrimonio artístico; expresando con respeto y actitud abierta, de forma oral o escrita su conocimiento y opinión sobre todo tipo de creaciones plásticas independientemente del origen o la ideología del artista.</p> <p>1.1.2 Conoce, valora y describe de forma oral o escrita y con lenguaje adecuado obras relevantes del patrimonio artístico más relevante de Castilla-León y sus aportaciones a la realidad cultural actual.</p>	<p>- Patrimonio artístico y cultural. Acciones encaminadas a su protección y conservación. (A).</p> <p>- Clasificación y funciones de los géneros artísticos. (A).</p> <p>- Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. (A).</p>
<p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y</p>	<p>1.2.1 Diferencia las características plásticas de las más relevantes épocas artísticas de la historia identificando y describiendo adecuadamente los principales rasgos de cada período.</p>	<p>- Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes. (A).</p>

<p><i>pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>1.2.2 Analiza obras de arte de diferentes épocas apreciando y reflexionando sobre su contribución artística desde la perspectiva de género.</p>	
<p><i>1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>1.3.1 Conoce y valora la importancia del contexto histórico y social en la génesis de las diferentes obras de arte a través de interacciones orales o escritas con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes. (A). - Patrimonio material e inmaterial. (A).
<p><i>1.4. Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>1.4.1 Experimenta la aplicación de los distintos sistemas de representación a la representación del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León.</p> <p>1.4.2 Aplica correctamente los recursos de la geometría aplicados al patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente al referido a obras de nuestra comunidad autónoma, en ejercicios guiados de diseño de formas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. (A). - La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares. (A). - Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. (C). - Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. (C). - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. (C).
<p><i>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>2.1.1 Analiza composiciones gráfico - plásticas personales y/o colectivas que dan soluciones a planteamientos o necesidades previas.</p> <p>2.1.2 Crea composiciones gráfico - plásticas personales cuidando todas las fases del proceso; eligiendo de forma acertada y razonada los materiales y recursos gráfico-plásticos más adecuados al proceso creativo a desarrollar y dando importancia a</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. (D). - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. (B).

	<p>los materiales reciclados para la elaboración de obras de forma sostenible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Soportes y sus tipos. (C). - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C).
<p><i>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</i></p>	<p>2.2.1 Conoce, identifica y aplica las fases del proceso creativo a producciones propias o colectivas en base a un objetivo previamente establecido y las explica posteriormente de forma oral, escrita y/o en presentaciones en público.</p> <p>2.2.2 Reconoce y valora los propios éxitos y fracasos del proceso creativo individual o de grupo, evaluando o coevaluando el proceso de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. (D). - Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto. (D).
<p><i>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).</i></p>	<p>3.1.1 Conoce y aprecia diferentes tipos de lenguaje audiovisual y los analiza en varios ejemplos guiados.</p> <p>3.1.2 Reflexiona, debate y/u opina crítica y respetuosamente en público sobre obras de arte de diferentes épocas y funciones, explicando su grado de identificación y disfrute de las mismas y el porqué de sus opiniones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. (B). - Valores plásticos y estéticos en la producción artística. (D). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B).
<p><i>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)</i></p>	<p>3.2.1 Conoce y diferencia los elementos básicos de la comunicación visual y audiovisual: emisor, mensaje, receptor y medio.</p> <p>3.2.2 Identifica, a través del análisis de imágenes, los diferentes tipos de mensajes visuales y audiovisuales: artísticos, objetivos y publicitarios.</p> <p>3.2.3 Diseña un anuncio publicitario y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. (D). - Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas. (D).

	un logotipo de marca.	
<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</p>	<p>3.3.1 Reconoce los distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>3.3.2 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad sobre un mismo tema utilizando el lápiz de grafito y de color para crear el claroscuro en composiciones figurativas y realistas; y otras técnicas variadas para crear composiciones abstractas.</p> <p>3.3.3 Distingue significativo y significado en una imagen y lo aplica a producciones propias de poesía visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. (D). - Valor creativo y significación de las imágenes: significativo y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. (D).
<p>3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>3.4.1 Conoce el lenguaje fotográfico y cinematográfico, los encuadres, movimientos y angulaciones de la cámara; el lenguaje televisivo y multimedia, sus formatos y posibilidades expresivas.</p> <p>3.4.2. Realiza fotografías y/o cómics de forma creativa y adecúa su realización a un objetivo previo, mostrando corrección técnica en su resultado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. (B). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B). - Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. (D). - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales. (D). - Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas. (D).
<p>4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y</p>	<p>4.1.1 Identifica las clases de lenguajes visuales presentes en los mensajes visuales y audiovisuales expresando correctamente su conocimiento de las mismas de manera oral, escrita o presentada en formato digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes. (A). - El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con

<p>audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p>	<p>4.1.2 Identifica y crea imágenes que muestren las distintas funciones de las imágenes: informativa, comunicativa y estética en diferentes soportes y técnicas.</p>	<p>otros lenguajes. (B).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. (D). - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. (D).
<p>4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)</p>	<p>4.2.1 Diseña, individualmente y en equipo, y/o con apoyo de lo aprendido a través del uso de las TIC, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones mediante diferentes lenguajes y códigos. Para ello, sigue de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story-board, realización...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. (D). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B).
<p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>5.1.1 Realiza composiciones creativas con diferentes técnicas gráfico-plásticas como tintas, rotuladores, lápices de colores, collage, témperas, acuarelas, fotomontaje, etc., aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>5.1.2 Diferencia luz natural y luz artificial y sus diferentes valores expresivos.</p> <p>5.1.3 Representa la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas y las proporciones de objetos del natural mediante el encajado y el claroscuro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C). - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. (B). - El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. (B).
<p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)</p>	<p>5.2.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea, el plano y la textura, y realiza diversas composiciones con dichos elementos plásticos observados.</p> <p>5.2.2 Reconoce las sensaciones que producen las formas geométricas, las orgánicas, las abiertas o cerradas, y las practica en una composición propia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C). - Soportes y sus tipos. (C).

	<p>5.2.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>	
<p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>5.3.1 Diferencia las cualidades del color: tono, saturación y luminosidad.</p> <p>5.3.2 Conoce y comprende la síntesis aditiva y sustractiva, el círculo cromático, los colores primarios, secundarios y terciarios y los colores complementarios.</p> <p>5.3.3. Experimenta con las texturas visuales y/o táctiles aplicadas a diferentes intenciones expresivas.</p> <p>5.3.4 Experimenta, de forma individual o colectiva, con los usos expresivos del color, con la psicología del color; con las gamas y armonías de colores y su aplicación a diferentes propósitos creativos.</p> <p>5.3.5 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando el color como recurso gráfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. (C). - El color, la forma y la textura en la composición. (B).
<p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	<p>6.1.1 Aplica referencias plásticas de diferentes estilos artísticos pasados y actuales y culturales de su entorno inmediato a ejercicios de creación de letterings, de personajes de videojuegos, o a grafitis.</p> <p>6.1.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.</p> <p>6.1.3 Aplica referentes visuales de su entorno en el uso de las cualidades de la luz y busca aplicarlas en sus composiciones: luz frontal, lateral, cenital,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. (A). - Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. (B). - El color, la forma y la textura en la composición. (B). - El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. (B).

	<p>contraluz, dura y difusa; para representar figuras humanas y realizar retratos.</p> <p>6.1.4 Utiliza la técnica del lápiz de grafito y el color para representar la forma y el volumen de los objetos y figuras a través de las luces y sombras.</p>	
<p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>6.2.1 Identifica estructuras compositivas en obras de arte de Castilla-León y realiza composiciones creativas en base a ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. (A). - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte. (B).
<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p>	<p>7.1.1 Realiza un proyecto tridimensional basándose en estilos artísticos sugeridos para la actividad y la finalidad propuestas; dando importancia a los materiales reciclados para su elaboración de modo responsable con el medioambiente y aprovechando sus cualidades gráfico- plásticas.</p> <p>7.1.2 Realiza proyectos de creación audiovisual con diferentes finalidades y soportes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B).
<p>7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>7.2.1 Realiza un collage basándose en estilos artísticos sugeridos para la actividad, de diferentes colores, formas y texturas y/o con diversos materiales.</p> <p>7.2.2 Crea una imagen “versionada” de un cuadro de un artista famoso proporcionado por el profesor, según una lista de diferentes estilos artísticos; en formato tradicional o realizado a través de programas de tratamiento de imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. (C). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B).

<p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>7.3.1 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el radio y el lado.</p> <p>7.3.2 Identifica estructuras modulares en obras de arte y realiza composiciones creativas aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos aplicadas al diseño.</p> <p>7.3.3 Construye correctamente óvalos y ovoides según diferentes datos proporcionados y espirales de dos y tres centros.</p> <p>7.3.4 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas y conoce el trazado de enlaces de arcos de circunferencia sobre una línea poligonal.</p> <p>7.3.5 Realiza una composición modular digital con un programa informático.</p>	<p>- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. (C).</p> <p>- Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. (C).</p>
<p>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>7.4.1 Dibuja correctamente las vistas principales de piezas y objetos, comprendiendo y representando sus tres proyecciones; e interpreta y aplica correctamente los elementos básicos de normalización.</p> <p>7.4.2 Utiliza la técnica del lápiz de grafito y el color para representar a mano alzada y de forma constructiva el volumen y la estructura interna de los objetos.</p> <p>7.4.3 Construye la perspectiva caballera de prismas y figuras simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>7.4.4 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el</p>	<p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. (A).</p> <p>- La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares. (A).</p> <p>- Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. (C).</p>

	<p>cartabón para el trazado de paralelas.</p> <p>7.4.5 Reconoce los elementos de la perspectiva cónica en obras de arte, fotos y paisajes, y realiza los esquemas de líneas de horizonte y puntos de fuga de éstos, interpretando a mano alzada imágenes con distintas perspectivas y técnicas tradicionales y/o digitales.</p>	
<p><i>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</i></p>	<p>8.1.1 Analiza y desarrolla proyectos artísticos visuales o audiovisuales con diferentes finalidades comunicativas y estéticas; y los realiza de forma individual o colectiva adaptándolos al público final al que van dirigidos.</p> <p>8.1.2 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales con responsabilidad y de manera adecuada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. (D). - Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto. (D). - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (C). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B).
<p><i>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</i></p>	<p>8.2.1 Conoce y utiliza con fluidez la terminología básica de las técnicas grafico-plásticas, así como de las herramientas, soportes, materiales y procedimientos en exposiciones individuales o colectivas.</p> <p>8.2.2 Expone y defiende públicamente las creaciones visuales y/o audiovisuales realizadas de forma individual y/o colectiva; expresándose con actitud abierta y crítica y rechazando todo aquello que suponga una discriminación social, racial y/o de género.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. (D). - Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto. (D).

<p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>8.3.1 Identifica y aplica parámetros de calidad en las creaciones y actividades, como referencia para valorar el proceso de aprendizaje, y ser capaz de supervisar y mejorar los propios resultados.</p> <p>8.3.2 Diseña la presentación de sus creaciones, tanto física como virtualmente, utilizando programas específicos para su realización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto. (D). - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. (B).
---	--	---

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS A LOS QUE SE ASOCIAN
<p>1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)</p>	<p>1.1.1 Conoce y experimenta con actitud abierta e investigadora las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.</p> <p>1.1.2 Analiza las proporciones humanas en el trazado de composiciones de encaje y sombreado y las representa y reinterpreta según se necesite.</p> <p>1.1.3. Percibe la proporción humana mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p> <p>1.1.4 Experimenta con la acuarela, el gouache y el acrílico aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de</p>	<p>Técnicas de Expresión Bidimensionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes. Tipos. (B). - El papel como soporte y material. Aplicaciones. (B). - Técnicas de dibujo. (B). - Encajado, proporción, técnicas de medida. (B). - Luces y sombras. (B). - Técnicas de pintura y técnicas mixtas. (B). - Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas. (B). - Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas. (B).

	<p>humedad, estampaciones...), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>1.1.5 Practica diferentes técnicas de estampación y realiza grabados sencillos con técnica directa.</p> <p>1.1.6 Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones, emociones y sentimientos por medio del uso del color, el trazo o la pincelada según el gesto personal.</p>	
<p>1.2 <i>Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)</i></p>	<p>1.2.1 Analiza artistas y tendencias artísticas tradicionales y contemporáneas, descubriendo sus interrelaciones e influencias y aplicando lo aprendido a sus propias creaciones.</p> <p>1.2.2 Realiza composiciones fotográficas en equipo, reinterpretando cuadros famosos de artistas tradicionales.</p> <p>1.2.3 Restaura y modifica las cualidades comunicativas y significativas de objetos antiguos-vintage de pequeño tamaño, adaptándolos a su nuevo cometido o mensaje en base a unos parámetros estéticos previamente establecidos.</p> <p>1.2.4 Reinterpreta obras pictóricas, gráficas y tridimensionales de artistas o culturas de su elección, eligiendo la técnica más apropiada a su propósito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas. (B/C). - Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos y sus técnicas. (D). - Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas. (B). - Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas. (C). - Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas. (C). - La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles. (D). - Programas informáticos de edición y retoque fotográfico. (D).
<p>2.1 <i>Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)</i></p>	<p>2.1.1 Estudia y analiza el proceso de trabajo creativo de artistas modernos y contemporáneos, así como el de otras culturas; buscando información sobre ello, exponiéndola, compartiéndola y analizándola con sus compañeros en una presentación interactiva.</p>	<p>El proyecto creativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (A). - Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales. (B).

	<p>2.1.2 Aplica los conocimientos aprendidos sobre las fases del proceso creativo en la realización de una escultura modular que reproduzca el concepto de ritmo y sus matices visuales.</p> <p>2.1.3 Crea en equipo un mosaico o un mural en base a un objetivo comunicativo previamente establecido; organizando las diferentes fases del trabajo con sus compañeros, aprendiendo las técnicas y fases de elaboración de murales y realizando series de bocetos a escala.</p> <p>2.1.4 Colabora con sus compañer@s y muestra iniciativa, en las actividades a realizar valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno de todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p>	
<p>2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)</p>	<p>2.2.1 Pone en práctica diferentes técnicas de generación de ideas en grupo, colaborando de manera activa con una actitud abierta y valorando las sugerencias y opiniones ajenas.</p> <p>2.2.2 Crea en equipo una escultura de tamaño medio basándose en una obra escultórica o arquitectónica relevante a base de materiales reciclados; planificando el trabajo, sus fases y sus diferentes cometidos con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas creativas. (A). - Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible. (A). - Análisis y estudio de materiales reciclables. (c). - Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo. (A). - Acabado y conservación de las obras. (A). - Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.
<p>3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)</p>	<p>3.1.1 Crea la misma composición tridimensional con diferentes materiales aptos para trabajar en el aula, experimentando con su capacidad expresiva y sus particularidades en los procesos de elaboración.</p> <p>3.1.2 Experimenta con la técnica</p>	<p>Técnicas de Expresión Tridimensionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes. Tipos. (C). - Herramientas y utensilios. (C). - El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones (C). - Taller del escultor. (C).

	<p>del papel maché como un acercamiento a las formas tridimensionales, creando esculturas de papel con formas básicas y/o máscaras.</p> <p>3.1.3 Realiza pequeños estudios de figuras geométricas básicas, objetos, y figuras en relieves en bajo o en alto relieve o en figuras exentas en arcilla o pasta moldeable.</p> <p>3.1.4 Experimenta diferentes formas de acabado para las creaciones realizadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas aditivas, técnicas sustractivas y técnicas de ensamblaje básicas. (C). - Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos. (C). - Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos. (C). - El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión. (C).
<p>3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)</p>	<p>3.2.1 Diseña elementos propios del diseño gráfico aplicados a la imagen corporativa.</p> <p>3.2.2. Diseña una instalación artística.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación visual y el diseño. (B). - Las formas básicas del diseño. Áreas de aplicación del diseño gráfico. (B). - Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional. Maquetas. (C). - Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística. (C).
<p>4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)</p>	<p>4.1.1 Estudia y analiza el proceso de trabajo de artistas modernos y contemporáneos, así como el de culturas antiguas que usan objetos o materiales de reciclaje en sus creaciones; la expone, comparte y analiza con sus compañeros.</p> <p>4.1.2 Crea una maqueta en base a una obra escultórica o arquitectónica relevante a base de materiales reciclados; planificando el trabajo, sus fases y los procesos de trabajo más adecuados al objetivo final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible. (A). <p>Técnicas de Expresión Bidimensionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes. Tipos. (B). - El papel como soporte y material. Aplicaciones. (B). <p>Técnicas de Expresión Tridimensionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes. Tipos. (C). - El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones (C).
<p>4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que</p>	<p>4.2.1 Realiza series de bocetos sobre papel y pruebas en diferentes materiales para anticipar dificultades de realización de proyectos a realizar.</p>	<p>El proyecto creativo. Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (A).</p>

<p>permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)</p>	<p>4.2.2 Enfrenta las dificultades con las que se encuentra en el desarrollo de sus creaciones con actitud positiva y de superación; corrigiendo procedimientos y actitudes erróneas y aprendiendo de las equivocaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación. (D).
<p>5.1 <i>Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)</i></p>	<p>5.1.1 Realiza, individual o colectivamente, imágenes de todo tipo a través de aplicaciones informáticas de dibujo bidimensional, creación y modificación de imágenes para ámbitos como la fotografía, el diseño, el grafiti o para realización de imágenes anamórficas.</p> <p>5.1.2. Proyecta figuras en 3D mediante programas informáticos de diseño y modelaje.</p>	<p>Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales. (D). - La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles. (D). - Programas informáticos de edición y retoque fotográfico. (D). - Programas informáticos de maquetación y edición gráfica. (D). - Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D. (D). - Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis. (D). - Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis. (D).
<p>5.2 <i>Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)</i></p>	<p>5.2.1 Tras la finalización de sus proyectos individuales o colectivos, analiza y valora todo el proceso de trabajo realizado y el resultado final de forma sincera y autocrítica para aprender de los errores, compartiéndolo, si es necesario, con los demás.</p> <p>5.2.2, Expone de manera individual o colectiva, por medio de herramientas informáticas de presentación, los procesos de creación y los resultados finalizados: explicando todas las fases de dicho proceso, los logros conseguidos, las dificultades encontradas y la forma de superarlas.</p> <p>5.2.3. Realiza la exposición teniendo en cuenta el tipo de público al que se dirige, para</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El proyecto creativo. <p>Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (A).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.

poder establecer comunicación fluida con el mismo; de forma que el proceso creativo explicado se convierta en una experiencia de aprendizaje colectiva en la que todos los participantes aportan, disfrutan y aprenden.

DIBUJO TÉCNICO I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS A LOS QUE SE ASOCIAN
<p><i>1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>1.1.1 Conoce el origen y desarrollo del dibujo técnico y de la geometría.</p> <p>1.1.2 Identifica y distingue las estructuras geométricas empleadas y utilizadas en las obras artísticas de las diferentes épocas y autores.</p> <p>1.1.3 Aprecia y valora la importancia de la geometría como base e instrumento fundamental en el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>1.1.4 Conoce, aprende y valora la presencia e importancia de la geometría en la naturaleza, reconociéndola en diferentes formas naturales: animales, minerales, flores, frutas, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo Técnico y geometría: desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones. - Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras. Euclides. Hipatia de Alejandría. - Reconocimiento de la geometría en la naturaleza. - Identificación de estructuras geométricas en el arte. - La geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
<p><i>2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)</i></p>	<p>2.1.1 Distingue y conoce los elementos geométricos sus elementos y signos de representación gráfica.</p> <p>2.1.2 Comprende y utiliza correctamente el concepto de lugar geométrico.</p> <p>2.1.3 Resuelve problemas de operaciones con segmentos, mediatriz de un segmento y bisectriz de un ángulo, perpendiculares y construcción de ángulos con el compás y las plantillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trazados fundamentales: lugar geométrico. paralelas, perpendiculares y mediatrices. Operaciones con ángulos. Arco capaz. - Relaciones geométricas: proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia.

	<p>2.1.4 Obtiene formas basadas en redes modulares.</p> <p>2.1.5 Conoce las leyes o relaciones geométricas que pueden presentar dos figuras planas entre sí.</p> <p>2.1.6 Comprende cuándo dos figuras son iguales, proporcionales (semejantes) o equivalentes y cuáles son las condiciones que deben cumplir ambas para que existan estas relaciones.</p> <p>2.1.7 Aprende a aplicar estos conceptos a la construcción de figuras semejantes, iguales y equivalentes.</p>	
<p><i>2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)</i></p>	<p>2.2.1 Adquiere el concepto de triángulo, conoce sus clases y propiedades, así como los conceptos de altura, mediana, mediatriz de un lado, bisectriz de un ángulo y puntos notables.</p> <p>2.2.2 Aprende a construir gráficamente un triángulo a partir de unos datos dados.</p> <p>2.2.3 Conoce el concepto de cuadrilátero, sus clases y propiedades.</p> <p>2.2.4 Aprende a construir los siguientes cuadriláteros: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide y trapecio a partir de datos dados.</p> <p>2.2.5 Aprende a dividir la circunferencia en partes iguales, a inscribir polígonos regulares en una circunferencia y a construir polígonos regulares de n lados a partir del lado.</p> <p>2.2.6 Muestra interés por el rigor en los razonamientos; y destreza, precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones de estas construcciones.</p>	<p>- Construcción de formas poligonales I: triángulos. Rectas y puntos notables de un triángulo.</p> <p>- Construcción de formas poligonales II: cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p>
<p><i>2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1,</i></p>	<p>2.3.1 Conoce las diferentes posiciones relativas entre rectas y circunferencias.</p> <p>2.3.2 Resuelve, de manera práctica, problemas sencillos de tangencias.</p>	<p>- Tangencias y curvas técnicas: tangencias básicas, óvalos, ovoides, espirales y volutas. Trazado como aplicación de tangencias.</p>

<p>STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)</p>	<p>2.3.3 Conoce y aplica el procedimiento para determinar los puntos de tangencia y para la correcta unión de las líneas.</p> <p>2.3.4 Conoce la forma de estas curvas, sus características, elementos y arcos que las forman.</p> <p>2.3.5 Reconoce y distingue la presencia de estas curvas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría, y sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia, el diseño y la tecnología.</p> <p>2.3.6 Muestra interés por el rigor en los razonamientos; y destreza, precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones de estas construcciones.</p>	
<p>3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)</p>	<p>3.1.1 Conoce los cinco principales sistemas de representación, sus fundamentos y sus ventajas e inconvenientes de aplicación a los diferentes campos de la tecnología, el arte o el diseño.</p> <p>3.1.2 Reconoce y valora la aplicación práctica de los sistemas de representación analizando diferentes construcciones humanas a lo largo de la historia.</p> <p>3.1.3 Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación y la exactitud requerida.</p>	<p>- Geometría proyectiva: desarrollo histórico y fundamentos. Sistemas de proyección y de representación.</p>
<p>3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)</p>	<p>3.2.1 Comprende los fundamentos del sistema diédrico y es capaz de solucionar problemas de representación en el sistema diédrico de puntos, rectas y planos.</p> <p>3.2.2 Conoce y aplica el procedimiento para obtener las proyecciones de una figura plana contenida en un plano.</p> <p>3.2.3 Conocer los casos de</p>	<p>- Sistema diédrico I: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Criterios de pertenencia</p> <p>- Sistema diédrico II: intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias.</p>

	<p>intersecciones y los aplica en la resolución de problemas de intersección de dos planos y de una recta con un plano.</p> <p>3.2.4 Conoce la condición de paralelismo entre rectas y entre planos y resuelve problemas de paralelismo entre diferentes elementos geométricos.</p> <p>3.2.5 Conoce los procedimientos para determinar las distancias y verdadera dimensión entre diferentes elementos geométricos y los aplica correctamente en la resolución de ejercicios.</p>	
<p><i>3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)</i></p>	<p>3.3.1 Conoce los fundamentos y definiciones y aplicaciones del sistema de planos acotados.</p> <p>3.3.2 Soluciona problemas sencillos de representación en el sistema de planos acotados de puntos, rectas y planos.</p> <p>3.3.3 Conoce el procedimiento para obtener dibujos topográficos.</p>	<p>- Sistema de planos acotados: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Intersección de planos. Topografía</p>
<p><i>3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</i></p>	<p>3.4.1 Conocer los fundamentos del sistema axonométrico, el procedimiento para la construcción de la escala isométrica, la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema isométrico.</p> <p>3.4.2 Soluciona problemas de representación en este sistema de puntos, rectas y planos.</p> <p>3.4.3 Dibuja el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>3.4.4 Conocer los fundamentos del sistema de perspectiva caballera.</p> <p>3.4.5 Conoce la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema de perspectiva caballera.</p> <p>3.4.6 Soluciona problemas de representación en el sistema de puntos y de su distancia.</p>	<p>- Sistema axonométrico: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Planos paralelos. Intersección rectas y planos</p> <p>- Sistema perspectiva caballera: fundamentos del sistema, coeficientes de reducción. Representación del punto, la recta y el plano</p>

	3.4.7 Dibuja perspectivas caballeras de figuras planas y de circunferencias.	
3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)	<p>3.5.1 Realiza perspectivas isométricas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p> <p>3.5.2 Realiza perspectivas caballeras de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema axonométrico: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Planos paralelos. Intersección rectas y planos - Sistema perspectiva caballera: fundamentos del sistema, coeficientes de reducción. Representación del punto, la recta y el plano
3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)	<p>3.6.1 Conoce los fundamentos y los elementos de la perspectiva cónica.</p> <p>3.6.2 Conoce la incidencia de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista.</p> <p>3.6.3 Soluciona problemas de representación en el sistema de rectas y planos.</p> <p>3.6.4 Conoce los procedimientos para trazar rectas y planos paralelos.</p> <p>3.6.5 Adquiere el concepto y determinación de los puntos de fuga y puntos métricos, aplicándolos a ejercicios y dibuja la perspectiva cónica de figuras planas y de circunferencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema, perspectiva frontal y oblicua.
3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)	<p>3.7.1 Selecciona adecuadamente los tipos de líneas para los trazados auxiliares y los resultados definitivos de cara a la correcta definición de un dibujo.</p> <p>3.7.2 Conoce los principios gráficos de representación aplicados a los diferentes sistemas de representación; eligiendo las vistas necesarias y su correcta disposición en la representación de figuras planas y tridimensionales.</p> <p>3.7.3 Muestra interés por el rigor en los razonamientos; y destreza, precisión, claridad y limpieza en las</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema diédrico I: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Criterios de pertenencia - Sistema diédrico II: intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. - Sistema de planos acotados: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Intersección de planos. Topografía - Sistema axonométrico: fundamentos. Representación del punto, la recta y el plano. Planos paralelos. Intersección rectas y planos - Sistema perspectiva caballera:

	<p>ejecuciones de estas construcciones.</p>	<p>fundamentos del sistema, coeficientes de reducción. Representación del punto, la recta y el plano</p> <p>- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema, perspectiva frontal y oblicua.</p>
<p>4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)</p>	<p>4.1.1 Conoce los objetivos y ámbitos de utilización de las normas.</p> <p>4.1.2 Sabe qué es un formato; reconoce sus tipos y las normas de aplicación a los mismos.</p> <p>4.1.3 Conoce la norma de plegado de los planos y los procedimientos más adecuados para reproducir y archivar un plano.</p> <p>4.1.4 Adquiere con claridad el concepto de "escala"; conoce sus clases, aplicaciones y designación en los planos industriales y arquitectónicos y los aplica de forma adecuada en la realización e interpretación de planos sencillos.</p> <p>4.1.5 Conoce los principios de representación de cuerpos sobre un plano; eligiendo las vistas necesarias y su correcta disposición.</p>	<p>- Normalización.: normas UNE e ISO. Formatos. Doblado de planos. Escalas numéricas y gráficas: construcción y uso.</p> <p>- Vistas normalizadas: elección de vistas.</p>
<p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)</p>	<p>4.2.1 Traza con soltura croquis y bocetos de espacios y figuras a mano alzada, representándolas de forma proporcionada.</p> <p>4.2.2 Selecciona adecuadamente los tipos de líneas normalizadas para la correcta definición de un objeto.</p>	<p>- Vistas normalizadas: simbología industrial y arquitectónica. Líneas normalizadas.</p>
<p>4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)</p>	<p>4.3.1 Valora la importancia de la normalización como lenguaje regulado y las ventajas de su aplicación en planos industriales o arquitectónicos.</p> <p>4.3.2 Conoce y aplica correctamente la normalización en dibujos de objetos y espacios.</p>	<p>- Normalización.: normas UNE e ISO. Formatos. Doblado de planos. Escalas numéricas y gráficas: construcción y uso.</p>
<p>4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección,</p>	<p>4.4.1 Valora la importancia de la normalización y la acotación para la optimización e interpretación universal de los recursos del dibujo aplicado a diferentes campos de la industria, el</p>	<p>- Normalización.: normas UNE e ISO. Formatos. Doblado de planos. Escalas numéricas y gráficas: construcción y uso.</p> <p>- Vistas normalizadas: elección de vistas.</p>

<p><i>considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)</i></p>	<p>arte o el diseño.</p> <p>4.4.2 Conoce y aplica correctamente la normalización y los sistemas de acotación a dibujos con diferentes finalidades representativas.</p>	<p>Simbología industrial y arquitectónica. Líneas normalizadas</p> <p>- Acotación: concepto y métodos de acotación.</p>
<p><i>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)</i></p>	<p>5.1.1 Conoce y se familiariza con los programas de diseño asistido por ordenador 2D y 3D y las posibilidades de estas aplicaciones.</p> <p>5.1.2 Dibuja figuras planas y tridimensionales sencillas mediante programas de dibujo vectorial, eligiendo las herramientas adecuadas a diferentes supuestos y finalidades de representación.</p>	<p>- Diseño vectorial en 2D y 3D: la imagen vectorial y aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico.</p> <p>- El dibujo vectorial 2D. Conceptos básicos de un sistema CAD 2D. Diseño vectorial 2D: QCAD.</p> <p>- Diseño vectorial 3D. Diseño 3D: SketchUp y AutoCAD.</p>
<p><i>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)</i></p>	<p>5.2.1 Recrea de forma virtual piezas en tres dimensiones bajo supuestos previamente establecidos en presentaciones de grupo.</p> <p>5.2.2 Valora la importancia y la aportación de las aplicaciones vectoriales 2D-3D.</p>	<p>- Diseño vectorial en 2D y 3D: la imagen vectorial y aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico.</p> <p>- El dibujo vectorial 2D. Conceptos básicos de un sistema CAD 2D. Diseño vectorial 2D: QCAD.</p> <p>- Diseño vectorial 3D. Diseño 3D: SketchUp y AutoCAD.</p>

7. CONTENIDOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN

Según el artículo 6.5 del Real Decreto 217/2022, los contenidos transversales son los siguientes:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.

- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Asimismo, se fomentarán:

- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Dichos contenidos trabajados en el área de EPVA de 1º/3º ESO y la materia de Taller de Artes Plásticas quedan expresados y relacionados con sus competencias específicas correspondientes en las tablas expuestas a continuación, quitando el primer contenido del segundo bloque, (educación para la salud), de difícil encaje en nuestras materias, salvo en ocasiones muy puntuales cuando se trabaja de forma práctica, tipo taller, atendiendo a normas de higiene y seguridad.

EPVA 1º/3º ESO

CONTENIDOS TRANSVERSALES	COMPETENCIA ESPECÍFICA							
	Comp. Esp. 1	Comp. Esp. 2	Comp. Esp. 3	Comp. Esp. 4	Comp. Esp. 5	Comp. Esp. 6	Comp. Esp. 7	Comp. Esp. 8
Comprensión lectora	X	X			X	X	X	
Expresión oral y escrita	X	X	X	X				X
Comunicación audiovisual				X		X	X	X
Competencia digital	X		X	X		X	X	X
Emprendimiento social y empresarial						X	X	X
Fomento del espíritu crítico y científico	X	X	X				X	
Educación emocional y en valores	X	X	X	X	X			
Igualdad de género	X	X	X			X		X
Creatividad				X	X	X	X	X
TICs						X	X	X
Educación para la convivencia	X	X	X		X			X

La formación estética.	X	X	X	X	X	X	X	X
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.				X			X	
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	X	X	X		X	X		X

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO

CONTENIDOS TRANSVERSALES	COMPETENCIA ESPECÍFICA				
	Comp. Esp. 1	Comp. Esp. 2	Comp. Esp. 3	Comp. Esp. 4	Comp. Esp. 5
Comprensión lectora	X				
Expresión oral y escrita	X	X			X
Comunicación audiovisual			X		X
Competencia digital	X			X	X
Emprendimiento social y empresarial		X			
Fomento del espíritu crítico y científico	X	X			X
Educación emocional y en valores		X	X		X
Igualdad de género	X				X
Creatividad	X	X	X	X	X
TICs			X	X	X
Educación para la convivencia	X	X			X
La formación estética.	X	X	X	X	X
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.		X		X	
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.		X			X

DIBUJO TÉCNICO 1º DE BACHILLERATO

CONTENIDOS TRANSVERSALES	COMPETENCIA ESPECÍFICA				
	Comp. Esp. 1	Comp. Esp. 2	Comp. Esp. 3	Comp. Esp. 4	Comp. Esp. 5
Comprensión lectora	X	X	X	X	
Expresión oral y escrita	X			X	
Comunicación audiovisual			X		X
Competencia digital	X		X		X
Emprendimiento social y empresarial	X				
Fomento del espíritu crítico y científico	X	X	X	X	X
Educación emocional y en valores			X	X	X
Igualdad de género	X				
Creatividad		X	X	X	X
TICs			X		X
Educación para la convivencia	X				X
La formación estética.	X		X	X	X
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.			X	X	X
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	X	X			

8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Se utilizarán los medios disponibles del aula 0.3, recuperada este año como aula específica de nuestro departamento; y las de otras aulas en las que también se imparten clases, - aulas de referencia de cada grupo -; subiendo contenidos teóricos, ejercicios y demás material digital que se considere necesario a los grupos creados en Teams. Todas ellas, tanto la 0.3 como las de referencia de los diferentes grupos, tienen ordenadores y/o proyector o pantalla digital con buena conexión a Internet.

Por niveles:

- En EPVA de 1º, 3º y 4º de ESO los componentes del departamento desestiman la compra de libro de texto por parte de los alumnos. En su lugar se utilizará material audiovisual e impreso creado por el departamento en su lugar. Se pide al alumnado, eso sí, listado de materiales técnicos y de papelería específica: juego de plantillas, regla, lápices de durezas distintas, compás adecuado y adaptador, rotuladores calibrados, láminas normalizadas, pinturas de palo, ceras, tijeras y pegamento. Subcarpetas y carpeta de tipo dossier, para llevarlo todo. Este material será esencialmente el mismo en todos los grupos que tengan dibujo en 3º E.S.O. y/o Taller de Artes Plásticas.
- En Dibujo Técnico de 1º y 2º Bachillerato se trabaja con Editorial Donostiarra: libro de Dibujo Técnico 1º de Bachillerato más cuaderno de ejercicios; y solo libro de Dibujo Técnico 2º de Bachillerato, (sin cuaderno de ejercicios; ya que el departamento provee al alumno de ejercicios preparados por sus profesores, así como de otros, muy específicos y orientados a la EBAU).

9. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA

Desde nuestro departamento proponemos varias actividades:

Plan de lectura.

Lecturas relacionadas con algunas partes del currículo de nuestra materia que darán pie a diferentes actividades relacionadas con ellas, a saber:

- Lecturas de libros como, por ejemplo, pequeñas biografías adaptadas a niños y jóvenes sobre grandes artistas de la historia (Leonardo da Vinci, Sorolla, etc.) Y posterior elaboración de presentaciones en grupo con la información obtenida ante el resto de la clase por medio del programa Power Point.
- Lectura de escritos, cartas y manifiestos de famosos artistas (Picasso, Van Gogh...) o de grupos de artistas (manifiestos expresionistas, impresionistas, futuristas...); de artistas no plásticos que hablen del proceso creativo, la composición, el color o el valor de la experiencia artística (Rilke, Goethe); o escritos de críticos de arte, comentando y analizando obras de interés. Tras la lectura, se abre un debate en el grupo sobre la lectura escogida.
- Actividades combinadas de artes plásticas y literatura, por medio de la ilustración de textos escogidos por los alumnos o el profesor, según cada caso. Esta actividad proporciona al alumno un acercamiento diferente al concepto de "lectura", combinada con imágenes creadas por ellos. La ilustración se incluye en las programaciones de secundaria, con especial incidencia en 4º de ESO; aunque también suele tener una acogida muy positiva entre los alumnos de 1º ESO. Para realizarla, se escogen extractos de textos narrativos, descriptivos, poesía, (haikus, pequeñas poesías de clásicos); siendo textos de autores de todo tipo y época. También se pueden utilizar famosos textos de escenas de cine o series de TV. En relación con esto, este año se realizará una

actividad durante el segundo trimestre en colaboración con el Departamento de Lengua, en la que los alumnos ilustrarán textos aún por determinar por dicho departamento.

- Asimismo, se procura animar a la lectura mediante el cómic, seleccionando tanto obras de comic “manga”, como de comic americano y europeo de calidad contrastada y contenido adecuado a los diferentes niveles. Es una manera de acercar a nuestros alumnos lectores y menos lectores a un medio a mitad de camino entre lo audiovisual y lo puramente literario, con historias de plena actualidad del gusto de nuestros alumnos, ahondando de paso en el lenguaje específico del cómic y su relación con el lenguaje audiovisual, (en 1º, 3º y en 4º ESO).

Plan de convivencia y Proyecto de fomento de la igualdad real y efectiva entre hombres y mujeres, concienciación sobre el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente.

- Nuestro departamento ha colaborado y colabora habitualmente con las diferentes celebraciones que se llevan a cabo en nuestro instituto: Día de la Paz, Día internacional contra la violencia de género, Día de la Tierra, Jornadas de Puertas abiertas...; ayudando a otros departamentos didácticos, dando soporte creativo y forma plástica a sus peticiones. Creando escenarios, decorados y espacios creativos, elementos decorativos, paneles informativos, imágenes específicas para una u otra actividad.

Plan TIC. Plan de alfabetización digital. Desde el Departamento de Artes Plásticas, se llevan a cabo las siguientes actividades relacionadas con esta cuestión:

- Edición de fotografías. En EPVA de 3º y 4º ESO, se trabaja con programas de edición fotográfica (Prisma, Snapshot o visualizador de fotos de Windows, por ejemplo), para transformar o modificar fotografías tomadas por los propios alumnos con sus móviles en rallyes fotográficos realizados fuera del espacio del instituto.

- Edición de imágenes. En 1º, 3º o 4º ESO se trabajan diferentes programas como GIMP, Krita, Publisher o Paint en diferentes ejercicios de mayor o menor dificultad.

- Presentaciones de trabajos a través de Power Points en los diferentes niveles de ESO para trabajar algunos aspectos teóricos de nuestras materias; haciendo especial énfasis en la construcción de imágenes con una estructura visual atractiva y de calidad y que no abuse de “efectos” digitales que puedan ir en detrimento de la calidad visual, composición y estructura de los trabajos presentados.

- Uso de las pantallas digitales de nuestras clases de trabajo y en nuestra aula específica para realizar las presentaciones en Power Point que mencionábamos en el punto anterior y en búsquedas de información en los proyectos que presentamos a nuestros alumnos; así como utilización de los ordenadores portátiles, de uso habitual sobre todo en 4º de ESO, tanto para búsquedas de información en Internet, como de desarrollo de proyectos a través de programas de edición de imágenes.

- Comunicación habitual con nuestros alumnos de los diferentes niveles a través de la plataforma Teams, ya sea para enviarles trabajos, corregírselos; subirles material de trabajo, archivos, vídeos o enlaces, etc.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Titulo	Nivel	Temporalización
CONCURSO DE DIBUJO A FAVOR DE AYNÍ PARQUESOL	Todos los niveles	Desde mediados de noviembre a principios de diciembre.
<p>Convocatoria y realización de una actividad a favor de la ONG Ayni Parquesol. Realizada con los alumnos de todos los grupos del centro y que ya se llevó a cabo años anteriores con notable éxito de participación. Se prevé realizar, como el año pasado, una selección final de los dibujos ganadores a través de las redes sociales para ayudar a difundir nuestra labor y el prestigio de nuestro centro.</p>		
TALLER DE CÓMIC	1º a 4º ESO	23 de noviembre
<p>Programado en combinación con Dirección del centro y el Departamento de Educación. Lo impartirá un dibujante de cómic profesional de nuestra comunidad autónoma, Javier Monjas.</p>		
COLABORACIÓN CON EL DPTO. FRANCÉS-CUENTOS INFANTILES	3º/4º ESO/1º BACHILLERATO	12-20 de diciembre
<p>Alumnos de estos niveles construyen los decorados para realizar una representación teatral de cuentos infantiles en francés que se lleva a cabo en el CEIP Ignacio Martín Baró (y en otros institutos tras las navidades, en fechas aún por determinar).</p>		
COLABORACIÓN CON EL DPTO. DE LENGUA	1º a 4º ESO	Inicios del segundo trimestre
<p>Los alumnos ilustrarán poesías-escritos realizados por los alumnos en clases de dicho departamento de Lengua. En ambas actividades pueden participar alumnos de todos los niveles de ESO de los dos departamentos.</p>		
<p>PROYECTOS DE ADECUACIÓN DE ESPACIOS DEL INSTITUTO. (BIBLIOTECA Y PATIOS EXTERIORES)</p>		
<p>Colaboración de nuestro departamento con Dirección del centro, en una iniciativa conjunta que propone decorar diferentes espacios con imágenes de contenido educativo, positivo y motivador.</p>		

<i>ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE DE FOTOGRAFÍA.</i>	<i>3º / 4º ESO</i>	<i>Finales de mayo, comienzos de junio</i>
<i>Se realizaría durante 3-4 sesiones, tal como se planteó el curso anterior, en el entorno del barrio de Parquesol.</i>		
<i>EXPOSICIONES DE TRABAJOS DE ALUMNOS EN EL CENTRO</i>	<i>Todos los niveles</i>	<i>Todo el curso académico</i>
<i>Exposiciones de trabajos realizados por alumnos de los diferentes niveles de ESO, para dar visibilidad a su creatividad y esfuerzos y “alegrar” la actividad cotidiana de nuestro centro, fomentando el visionado de trabajos artísticos y creativos. Hay varias posibilidades todavía sin concretar en el departamento.</i>		
<i>CONCURSOS DE DIBUJO Y PINTURA</i>	<i>Todos los niveles</i>	<i>Todo el curso académico</i>
<i>Los profesores del departamento asesoran a alumn@s de cara a participar en concursos que considere de interés, relacionados con las Artes Plásticas y Audiovisuales (tanto regionales como nacionales e incluso internacionales), tal como se ha hecho en años anteriores, obteniendo varios premios. Asesorando a los alumnos de cualquier nivel de ESO que se quieran presentar a alguno de estos concursos, (bien sea en grupo o de forma individual).</i>		

11. EVALUACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

- Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particular.
- Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
- Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no solo los de carácter cognitivo.
- Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases a lo largo de todo un curso.

En este sentido, se contemplan cuatro modalidades de evaluación:

- Evaluación inicial. Prueba inicial para todos los alumnos al comienzo de curso que tendrá un carácter diagnóstico, para permitir al profesor conocer el nivel de conocimientos y destrezas de los que parte cada alumno y grupo. Junto con los informes del curso anterior de cada alumno, el profesor podrá así establecer un punto de partida adecuado a cada grupo, elaborar estrategias de aprendizaje y adaptaciones curriculares, caso de ser necesarias.
- Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
- Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada periodo formativo y la consecución de los objetivos.
- Evaluación autoevaluativa y coevaluativa: de forma que impliquen a los alum@s en el proceso de enseñanza, aprendizaje y valoración de sus fracasos y progresos.

b. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN UTILIZADOS

En el proceso de evaluación del alumno se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación:

1. La observación directa, que atenderá fundamentalmente a la actitud del alumno en las clases, con una serie de indicadores de logro aplicables a los diferentes proyectos y tareas planteadas durante su aprendizaje, que detallamos a continuación:

- El adecuado uso del material que trae a clase; si lo trae en condiciones y de manera habitual.
- Comportamiento, actitud y participación: se comporta en clase de forma adecuada, atiende a las explicaciones del profesor, participa en la dinámica de la clase de forma respetuosa, integradora y sin prejuicios y plantea las dudas que puedan presentarse.
- Lleva al día el cuaderno de clase en el que tomará notas acerca de las explicaciones del profesor y realiza las practicas que se le propongan.
- Lleva al día la carpeta de trabajos, que constará de: trabajos de aplicación y síntesis; láminas con diferentes propuestas y ejercicios prácticos y textos escritos, resúmenes, esquemas...
- Manifiesta actitudes solidarias y de respeto a sus compañeros y a su trabajo.

2. Las pruebas específicas:

- Pruebas objetivas, según las especificidades de cada materia y nivel.

Pruebas orales: presentaciones y/o exposiciones de temas de forma individual o por escrito de forma únicamente oral o con apoyo de medios audiovisuales, debates, análisis verbales de obras, etc.

Hasta el momento en el que la administración educativa aporte las instrucciones y herramientas necesarias y concretas de evaluación y calificación individual aplicables a esta nueva ley LOMLOE, en todos los niveles educativos, funcionaremos a todos los efectos con los procedimientos de evaluación y calificación LOMCE recogidos en la programación de departamento para las materias y niveles que funcionan todavía bajo esta ley. (Con todas sus especificaciones sobre porcentajes de peso de nota según materias y niveles, formas de recuperación de trimestres y cursos completos, - alumnos pendientes-, capacitación de alumnos de bachillerato que desean cambiar de optativa y demás aspectos recogidos con detalle en dicha programación).

12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

Tanto la planificación como el desarrollo del currículo deben favorecer el tratamiento y seguimiento de la diversidad del alumnado y aprovechar la potencialidad del grupo como recurso educativo. En este sentido, la estructura y el contenido de los distintos elementos curriculares han de tener presente dicha diversidad para poder incorporar la pluralidad de todo tipo que se aprecia en el aula.

Mostramos a continuación un listado de diferentes medidas de atención a la diversidad que llevamos a cabo desde nuestro departamento.

Medidas de enriquecimiento curricular en el aula:

- Metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, a través de la resolución de situaciones de cierta complejidad planteados al alumnado, el desarrollo de experimentos y/o el aprendizaje cooperativo/colaborativo, que faciliten la participación del conjunto del alumnado desde una perspectiva inclusora.
- Incorporación de objetivos y contenidos relacionados con la diversidad sociocultural y personal característica del grupo, lo que favorece la valoración de las diferencias y, en consecuencia, repercute en un mejor clima de aula.
- Insistencia en aquellos contenidos relativos a procedimientos y actitudes, aspecto importante para lograr un desarrollo equilibrado de todo el alumnado.
- Atención especial a los aspectos socioafectivos dentro del grupo, además de a los cognitivos, promoviendo el desarrollo de una autoestima saludable y el respeto a los demás.
- Evaluación formativa dirigida a valorar el proceso, el avance en la consecución de los objetivos, ordinarios o adaptados, y el tipo de ayuda pedagógica que requiera cada alumno.

Medidas de refuerzo y adaptación curricular significativa y no significativa:

- Diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que tengan cabida diversos grados de adquisición de capacidades, partiendo de las habilidades particulares de cada uno.

- Proposición y aplicación de cambios de metodología adecuada a cada caso particular, para la realización de trabajos/ejercicios.
- Adaptaciones curriculares significativas o no significativas. En referencia concreta a los casos en los que se necesite realizarlas, este departamento las llevará a cabo con aquellos alumnos que lo necesiten en la forma establecida según la normativa que regula la forma de actuación en estos casos específicos de atención a la diversidad en todos los niveles. Siempre se hará bajo el asesoramiento y coordinación del Departamento de Orientación y Jefatura de Estudios. En coordinación con Orientación y Jefatura se trabajará de forma personalizada y adaptada a las necesidades especiales de este tipo de alumnado: adecuando nivel de contenidos, ajustando metodologías, tiempos de realización de ejercicios, trabajos o exámenes; aunando con otras áreas criterios y procedimientos de evaluación y registrando sistemáticamente la evolución del alumnado, para valorar e incentivar sus progresos. En el caso del alumnado de altas capacidades, se aplicarán, también en colaboración con el Departamento de Orientación, las medidas curriculares específicas que se ajusten a sus características y necesidades y a las necesidades puntuales que se planteen a lo largo de su proceso de aprendizaje.
- Evaluación periódica y formativa, valorando el proceso y el avance específico del alumno necesitado de refuerzo en la consecución de sus objetivos, (ordinarios o adaptados), atendiendo especialmente a las medidas de atención propuestas, con el fin de apreciar su adecuación a las intenciones perseguidas, las dificultades encontradas y las propuestas de mejora.

Medidas de refuerzo para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior:

- Se aplicarán planes específicos de refuerzo, individuales o grupales, que puedan favorecer la superación de los objetivos de la materia en los casos que se detecte su necesidad a lo largo del presente curso.

Medidas de recuperación-atención al alumnado con materias pendientes:

- Este presente curso escolar no tenemos alumnos con materias pendientes en nuestro departamento. Por lo tanto, no es necesario implementar ningún Plan de atención específica para ello.

Todos los planes y medidas de recuperación y atención se revisarán periódicamente en las reuniones de departamento, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.

13.PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Proponemos los siguientes procedimientos de evaluación:

- Análisis de los resultados de la evaluación del curso de forma trimestral y anual, así como la revisión de los indicadores de logro (rutinas de trabajo intelectual de los alumnos y uso

de técnicas de estudio y trabajo apropiadas a la materia, número de alumnos con notas altas en cada grupo, (8 a 10), alumnos destacados, clima de trabajo, respeto y actitud en el aula, distribución física adecuada de alumnos y mobiliario, atención a los alumnos con necesidades educativas especiales significativas y no significativas; número de suspensos de nuestra materia, número de alumnos matriculados con pendientes en asignaturas de dibujo, actitud de los alumnos hacia la asignatura pendiente durante el año en curso, número de suspensos de cada alumno que no apruebe nuestra materia y número de alumnos disruptivos en el aula).

Reunido el departamento se revisan los porcentajes de aprobados y suspensos y los aspectos antes mencionados. Se revisa el comportamiento y actitud en general y se deciden los acuerdos necesarios que se concretan en el segundo apartado.

- Análisis de la adecuación de los materiales y recursos didácticos; distribución de espacios y tiempos; métodos didácticos y pedagógicos utilizados para llegar a una autoevaluación y toma de decisiones más completa.
- Si los resultados son satisfactorios, se realizan sobre todo acuerdos de mejora: atención especial a los casos destacados con actividades de estimulación intelectual (extraescolares, refuerzo a casos destacados y más desfavorecidos).
- Si el nivel de aprobados está por debajo de un 60 % nos planteamos los acuerdos y acciones de mejora que se estimen necesarios, entre los cuales destacamos:
 1. Utilización de estándares de aprendizaje mucho más dirigidos y en algún caso referido a los básicos evaluables. Las actividades con menos autonomía son más apropiadas para alumnos menos autónomos. La sensación de control y éxito proporcionará, en otras actividades actitudes más creativas.
 2. Modificación de la distribución de los alumnos e incluso la del aula, si fuera necesario.
 3. Revisión de rutinas de trabajo: orden, entrega de ejercicios, ejercicios más prácticos y eficaces para propiciar mejores resultados y estimular el esfuerzo del grupo.

Esta programación didáctica del Departamento de Artes Plásticas, realizada según normativa vigente LOMLOE, ha sido aprobada por los miembros de dicho departamento en reunión celebrada en Valladolid el día 15 de diciembre de 2022. Y revisada posteriormente y añadido el "Plan de alfabetización digital", incluido en el punto 9 de esta programación, según petición de dirección del centro, el día 16 de febrero de 2023.

Valladolid, 16 de febrero de 2023



Fdo: el jefe de departamento,

Ignacio Arozarena Gómez