



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Jefa de Departamento: María Constantino Arriaga

CURSO 2023-24

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	3
1.1.- Composición del Departamento	3
1.2.- Normativa aplicable	3
1.3.- Definiciones	4
2.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO	4
2.1.- Decálogo del profesor	5
2.2.- Orientaciones metodológicas para el profesorado de todas las áreas	6
2.3.- Actividades para el desarrollo de la competencia lingüística	6
3.- CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS	7
3.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual	7
3.2.- Dibujo Técnico	8
3.3.- Historia del Arte	9
4.- SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN INTEGRADORAS	11
4.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual	11
4.2.- Dibujo Técnico	13
4.3.- Historia del Arte	17
5.- TRANSVERSALIDAD	20
6.- CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	21
6.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual	21
6.2.- Dibujo Técnico	24
6.3.- Historia del Arte	26
7.- PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS	28
7.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual	28
7.2.- Dibujo Técnico	31
7.3.- Historia del Arte	33
8.- RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	36
9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	37
9.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual	37
9.2.- Dibujo Técnico	39
9.3.- Historia del Arte	42
10.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES	45
11.- MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	45
12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	46

13.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE	47
13.1.- Procedimientos de evaluación del proceso de enseñanza	47
13.2.- Procedimientos de evaluación de la práctica docente	47
14.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	49

1.- INTRODUCCIÓN

1.1.- Composición del Departamento

Este curso el departamento es unipersonal, siendo María Constantino Arriaga la profesora que imparte todas las materias:

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º ESO: 2 horas semanales.
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO: 2 horas semanales.
- Dibujo Técnico I 1º Bachillerato: 4 horas semanales.
- Dibujo Técnico II 2º Bachillerato: 4 horas semanales.
- Historia del Arte 2º Bachillerato: 4 horas semanales.

1.2.- Normativa aplicable

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Orden EFP/754/2022, de 28 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Orden EFP/755/2022, de 31 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación del Bachillerato en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Orden EFP/279/2022, de 4 de abril, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Resolución de 28 de septiembre de 2022 de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se establecen los criterios para la elaboración de la propuesta pedagógica de las etapas de educación infantil, educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato de los centros de titularidad de Estado español, y se regulan determinados aspectos organizativos.

- Real Decreto 1027/1993 de 25 de junio, por el que se regula la acción educativa en el exterior.
- Instrucciones de 24 de mayo de 2005 de la Subsecretaría de Educación y Ciencia, que regulan la organización y funcionamiento de los centros docentes de titularidad del estado español en el exterior.

1.3.- Definiciones

Se entenderá por:

Objetivos: Logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

Competencias clave: Desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Competencias específicas: Desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación: Referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Saberes básicos: Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Situaciones de aprendizaje: Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

2.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO

La importancia y la complejidad de la competencia en comunicación lingüística y del fomento del plurilingüismo en un mundo multilingüe exigen de la comunidad educativa de un centro educativo una respuesta coordinada y bien planificada. El PLC pretender constituirse en una propuesta de mejora de la calidad educativa para esta realidad compleja (alumnado bilingüe, trilingüe, tetralingüe; bilingüismo/diglosia). Toma su mayor protagonismo y su verdadero sentido cuando se presenta como un instrumento que está a disposición de todo el centro y no solo al servicio de las áreas lingüísticas; el profesorado de las materias no lingüísticas deber asumir que enseña la lengua española, al tiempo que su materia.

Por todo ello, todos los profesores debemos exigir a nuestros alumnos la utilización del español como lengua vehicular, tanto en las clases como en todas las circunstancias que se

den en el centro (recreo, actividades complementarias y extraescolares, etc.), si bien somos conscientes de la dificultad que esto supone cuando hablamos de niños y jóvenes cuya lengua materna es el italiano u otro idioma. Asimismo, debemos comprometernos a utilizar correctamente el español, tanto oralmente como por escrito atenuando, en la medida de lo posible, los localismos y variantes dialectales propias de las diversas procedencias del profesorado de un centro en el exterior, especialmente en pronunciación y léxico.

2.1.- Decálogo del profesor

En consecuencia de todo lo dicho, los profesores del Liceo, sea cual sea el nivel que impartamos y la materia que enseñemos, deberíamos tener en cuenta los siguientes principios:

1. Todos somos profesores de español, independientemente de lo que enseñemos y esto se debe tener presente siempre.
2. Todos estamos obligados a recordar y a animar, constantemente, a nuestros alumnos a que hablen español, en cualquier situación dentro del liceo, con la excepción obvia de las clases de Italiano e Inglés.
3. Utilizaremos la lengua española no sólo como instrumento de comunicación, sino como medio para hacer accesible el patrimonio cultural de España y de los países hispanohablantes.
4. Todos los profesores tenemos que corregir, en mayor o menor medida y de manera inmediata (dependiendo de la situación en que nos encontremos), los errores que cometan nuestros alumnos en el uso de la lengua oral espontánea.
5. Todos los profesores debemos ofrecer modelos de uso de lengua correctos, cuidados y ricos. Utilizaremos un registro del lenguaje formal o coloquial, dependiendo del contexto, pero nunca vulgar; no hay que olvidar que muchos de nuestros alumnos no oyen más español que el que se utiliza en el Liceo.
6. Debemos emplear la enseñanza contrastiva con el italiano, siempre que nos sea posible, para incorporar nuevas expresiones o nuevo vocabulario; trabajaremos específicamente las interferencias, de acuerdo con las sugerencias propuestas en el PLC.
7. Trabajaremos con especial cuidado la expresión oral y promoveremos situaciones que obliguen al alumno a expresar su pensamiento de forma estructurada, correcta y amena.
8. Utilizaremos nuestra materia para fomentar la lectura e intentaremos motivar a los alumnos para el ejercicio de la lectura autónoma en español y en otras lenguas.
9. Prestaremos una atención especial a la presentación de los textos escritos, a su coherencia y su corrección gramatical, y a una caligrafía adecuada a su edad.
10. Se corregirán los ejercicios escritos de forma que el alumno vea con claridad los errores que ha cometido y le ofreceremos, en la medida de lo posible, la redacción correcta.

2.2.- Orientaciones metodológicas

Un PLC debe contener estrategias y actuaciones previstas en materia lingüística a lo largo de toda la etapa educativa; por ello se proponen las siguientes orientaciones generales:

- a) Utilizar y hacer utilizar en las aulas exclusivamente la lengua vehicular en la que se imparte la asignatura correspondiente.
- b) No olvidar la estrecha relación que existe entre la expresión formal y la transmisión de contenidos.
- c) Formular preguntas que los estudiantes estén en disposición de responder.
- d) Utilizar el error como elemento de aprendizaje y promover una corrección positiva y variada.
- e) Marcar los turnos de palabra.
- f) Fomentar la utilización de frases léxicas, sobre todo hablando.
- g) Favorecer las actividades de tipo cooperativo (por parejas o grupos).

2.3.- Actividades para el desarrollo de la competencia lingüística

1º ESO

- Creación de un cómic en el que se desarrolle una historia a partir de un guión escrito previo.
- Realización de un marcapáginas con temática relacionada con alguno de los libros de lectura leídos durante el curso y técnica gráfica libre.

3º ESO

- Elaboración del guión gráfico (*storyboard*) de un cortometraje a partir de los guiones literario y técnico correspondiente.
- Presentaciones orales de los trabajos realizados durante el curso.

Bachillerato

- Coloquios y debates sobre diversos temas de interés del dibujo técnico en general (la simetría, la proporción, la proporción áurea, etc.) y de la Historia del Arte, manifestando criterio y valoraciones personales fundadas en apreciaciones contrastadas y mostrando orden, claridad y dominio del lenguaje específico de la materia.
- Realización de presentaciones orales, individuales o en pequeño grupo, de temas propuestos por el profesor, en las que los alumnos deban mostrar orden, claridad, precisión y dominio del lenguaje específico relacionado con el tema expuesto.

3.- CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS

3.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Las bellas artes y los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y plásticos.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- 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.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Manifestaciones artísticas mixtas y alternativas. Los géneros artísticos en el arte contemporáneo.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- La percepción visual y la sintaxis de la imagen. Ilusiones ópticas. Arte óptico.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Proporción áurea.
- La luz como valor expresivo y representativo de formas y volúmenes. El claroscuro.
- Simbología del color. Aplicaciones.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Perspectiva cónica. Representación de la tridimensionalidad.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Diseño gráfico, de producto y de moda. Proyectos y publicidad asociada.
- Imágenes visuales y audiovisuales: características, lectura y análisis.
- 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.
- Técnicas expresivas con soporte digital.

3.2.- Dibujo Técnico

Dibujo Técnico I (1º Bachillerato)

A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: Dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- Triángulos. Puntos y rectas notables. Construcciones.
- Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Dibujo Técnico II (2º Bachillerato)

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico. Figuras contenidas en planos. Abatimientos, giros y cambios de plano. Aplicaciones para la obtención de verdaderas magnitudes y medidas métricas y angulares. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Resolución de problemas gráficos y presentación de proyectos con medios digitales.

3.3.- Historia del Arte (2º Bachillerato)

A. Aproximación a la Historia del Arte.

- El debate sobre la definición de arte. El concepto del arte a lo largo de la historia. El arte como imitación de la realidad, creación de formas, producción de belleza, expresión de emociones, ruptura o transgresión.
- El arte como lenguaje y como forma de comunicación. La variedad de códigos y lenguajes artísticos. Símbolos e iconografía en el arte. La subjetividad creadora. La complejidad de la interpretación. El juicio estético.

- Terminología y vocabulario específico del arte en la arquitectura y las artes plásticas.
- Herramientas para el análisis de la obra de arte: Elementos técnicos, formales y estilísticos. Estudio iconográfico y significado. Identificación, contextualización y relevancia de la obra de arte. El análisis comparativo.
- Influencias, préstamos, continuidades y rupturas en la Historia del Arte. Arte griego vs arte romano: copia o reinterpretación. Influencia y traducción de lenguajes del pasado: Renacimiento, Neoclasicismo e Historicismo. Ruptura y cambio como motores artísticos: Las vanguardias en el siglo XX.

B. El arte y sus funciones a lo largo de la historia.

- El arte como instrumento mágico-ritual a lo largo de la historia. Megalitismo, arte rupestre y mobiliario en Europa. El arte étnico: Artes plásticas en el África negra, en la América precolombina y en la Polinesia.
- El arte como dispositivo de dominación y control. El arte de las antiguas civilizaciones mediterráneas. Arte y romanización. El papel de las Academias en el siglo XVIII. Arte y totalitarismos en el siglo XX. Arte y medios de comunicación en la sociedad contemporánea.
- El arte y su valor propagandístico. Arte y propaganda política desde la polis griega al Imperio Romano. El valor propagandístico del arte durante la Contrarreforma y el Barroco. Arte, publicidad y sociedad de consumo.
- El arte y su función didáctica y religiosa en las sociedades teocéntricas. Aportaciones de la iconografía paleocristiana y bizantina. Las artes plásticas en el románico y gótico. Arte y colonización en las posesiones españolas en América.
- Arte, mecenazgo y coleccionismo como elementos de diferenciación social. El arte renacentista y el mecenazgo. Arte y estatus en la sociedad contemporánea: coleccionismo y prestigio.
- El arte como medio de progreso, crítica y transformación sociocultural. Crítica política y social en la obra de Goya. El realismo en el siglo XIX. Arte y crítica social en el siglo XX. El arte urbano.
- El arte como idioma de sentimientos y emociones. El Romanticismo. La pintura impresionista. Vanguardias y nuevas formas de expresión.
- El arte como expresión de los avances tecnológicos. Influencia de los nuevos materiales en la arquitectura contemporánea. Arte y diseño.

C. Dimensión individual y social del arte.

- Arte e identidad individual: la necesidad de representarnos. La imagen del cuerpo humano. El género del retrato. La evolución en la imagen del artista.
- Arte e identidad colectiva. La división del arte en escuelas regionales. La pintura historicista y su papel en la formación del sentimiento nacional. Arte y totalitarismos en el siglo XX.
- La representación de la mujer en el arte desde una perspectiva crítica. Cambios estéticos e idea de belleza.
- La mujer como artista. La lucha por la visibilidad a lo largo de la historia del arte.

D. Realidad, espacio y territorio en el arte.

- Arte y realidad: imitación e interpretación. Desde el idealismo clásico a la renovación impresionista. La revolución de la fotografía y el cine.
- Arquitectura y espacio: la creación de espacios arquitectónicos. De la basílica romana a las iglesias de peregrinación. La arquitectura al servicio de la liturgia: la mezquita. Los espacios centralizados desde el tholos griego a los modelos neoclásicos. Arquitectura y espacio habitable en la arquitectura del siglo XX.
- Pintura y perspectiva. La conquista de la tercera dimensión. Perspectiva jerárquica, lineal y aérea. La perspectiva múltiple cubista.
- Arte e intervención en el territorio: el urbanismo como arte.

- Arte y naturaleza. Arquitectura y naturaleza en el arte islámico. La representación de la naturaleza en los géneros del paisaje y del bodegón. Los paisajes japoneses.
- Arte y medio ambiente. Arts and crafts. Arquitectura, urbanismo y diseño sostenible. La contribución del arte a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Las soluciones basadas en la naturaleza (NbS).
- El patrimonio artístico: Preservación, conservación y usos sostenibles. Museografía y museología.

4.- SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN INTEGRADORAS

4.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1.º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Las bellas artes y los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y plásticos.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

1.ª Evaluación

1 [UPI 1] Patrimonio artístico.

- 1.1 {SA 1.1} Aprendemos a diferenciar los géneros artísticos.
- 1.2 {SA 1.2} Descubrimos el arte en nuestra ciudad.
- 1.3 {SA 1.3} Descubrimos la geometría oculta en los objetos.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

1.ª Evaluación

2 [UPI 2] Expresión gráfica.

- 2.1 {SA 2.1} Construimos imágenes usando puntos, líneas o planos.
- 2.2 {SA 2.2} Llenamos nuestro mundo de color.
- 2.3 {SA 2.3} Sensaciones táctiles con las texturas.
- 2.4 {SA 2.4} Aprendemos a interpretar lo que vemos.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

2.ª Evaluación

- 2 [UPI 3] Técnicas y procedimientos.
 - 2.1 {SA 3.1} Dibujamos con compás y reglas.
 - 2.2 {SA 3.2} Reinterpretamos imágenes.
 - 2.3 {SA 3.3} Experimentamos con distintas técnicas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- 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.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3.ª Evaluación

- 2 [UPI 4] Comunicación visual y audiovisual.
 - 2.1 {SA 4.1} Aprendemos a interpretar imágenes.
 - 2.2 {SA 4.2} Creamos un cómic.
 - 2.3 {SA 4.3} Elaboramos un corto.

3.º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Manifestaciones artísticas mixtas y alternativas. Los géneros artísticos en el arte contemporáneo.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

1.ª Evaluación

- 2 [UPI 1] Patrimonio artístico.
 - 2.1 {SA 1.1} Aprendemos a interpretar el arte de hoy.
 - 2.2 {SA 1.2} Descubrimos el arte en nuestra ciudad.
 - 2.3 {SA 1.3} Exploramos los edificios que nos rodean.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- La percepción visual y la sintaxis de la imagen. Ilusiones ópticas. Arte óptico.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Proporción áurea.

- La luz como valor expresivo y representativo de formas y volúmenes. El claroscuro.
- Simbología del color. Aplicaciones.

1.ª Evaluación

- 3 [UPI 2] Expresión gráfica.
 - 3.1 {SA 2.1} Creamos ilusiones ópticas como Escher.
 - 3.2 {SA 2.2} Aprendemos a componer.
 - 3.3 {SA 2.3} Dibujamos con luces y sombras para crear volumen.
 - 3.4 {SA 2.4} Coloreamos el mundo que nos rodea.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Perspectiva cónica. Representación de la tridimensionalidad.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

2.ª Evaluación

- 4 [UPI 3] Técnicas y procedimientos.
 - 4.1 {SA 3.1} Aprendemos a usar la perspectiva.
 - 4.2 {SA 3.2} Empezamos con un boceto.
 - 4.3 {SA 3.3} Probamos técnicas diferentes y alternativas.
 - 4.4 {SA 3.4} Nos atrevemos con la escultura.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Diseño gráfico, de producto y de moda. Proyectos y publicidad asociada.
- Imágenes visuales y audiovisuales: características, lectura y análisis.
- 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.
- Técnicas expresivas con soporte digital.

3.ª Evaluación

- 5 [UPI 4] Comunicación visual y audiovisual.
 - 5.1 {SA 4.1} Diseñamos un anuncio.
 - 5.2 {SA 4.2} Interpretamos el mundo audiovisual.
 - 5.3 {SA 4.3} Construimos un zootropo y una cámara oscura.
 - 5.4 {SA 4.4} Creamos con Canva.

4.2.- Dibujo Técnico

1.º Bachillerato

A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: Dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- Triángulos. Puntos y rectas notables. Construcciones.
- Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

1.ª Evaluación

- 1 [UPI 1] Fundamentos geométricos.
 - 1.1. {SA 1.1} Aplicamos las construcciones geométricas básicas al diseño de mosaicos.
 - 1.2. {SA 1.2} Resolvemos problemas de distancias, operaciones y lugares geométricos.
 - 1.3. {SA 1.3} La proporción en la naturaleza y el arte.
- 2 [UPI 2] Construcción de polígonos.
 - 2.1. {SA 2.1} Hallamos la recta de Euler en cualquier tipo de triángulos.
 - 2.2. {SA 2.2} Construimos triángulos conociendo distintos elementos.
 - 2.3. {SA 2.3} Triángulos y cuadriláteros en el tangram.

2.ª Evaluación

- 2.4. {SA 2.4} Decoramos con polígonos estrellados.
- 3 [UPI 3] Tangencias y curvas técnicas.
 - 3.1. {SA 3.1} Trazamos objetos de uso cotidiano con tangencias y enlaces.
 - 3.2. {SA 3.2} El óvalo y el ovoide en el diseño de piezas con enlaces curvos.
 - 3.3. {SA 3.3} Las espirales en la naturaleza.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

2.ª Evaluación

- 4 [UPI 4] Fundamentos de la geometría proyectiva.
 - 4.1. {SA 4.1} Relacionamos y representamos un mismo sólido en los distintos sistemas de representación.

5 [UPI 5] Sistema diédrico.

5.1. {SA 5.1} La visualización de volúmenes en diédrico por medio de sus tres vistas principales.

5.2. {SA 5.2} Determinamos las 6 vistas de piezas volumétricas en sistema europeo y sistema americano.

5.3. {SA 5.3} Trabajamos el punto y la recta en sus diferentes posiciones.

5.4. {SA 5.4} Representamos planos a partir de diferentes elementos.

5.5. {SA 5.5} Relacionamos los elementos entre sí.

6 [UPI 6] Sistema axonométrico.

6.1. {SA 6.1} Representamos sólidos en sistema isométrico.

6.2. {SA 6.2} Aplicando el coeficiente de reducción en la perspectiva caballera.

6.3. {SA 6.3} Los elementos geométricos en el triedro.

3.ª Evaluación

7 [UPI 7] Sistema de planos acotados.

7.1. {SA 7.1} Los elementos del sistema de planos acotados.

7.2. {SA 7.2} Resolvemos cubiertas de edificios.

8 [UPI 8] Sistema cónico.

8.1. {SA 8.1} La perspectiva cónica en el Renacimiento.

8.2. {SA 8.2} Representamos un sólido como nuestra visión ocular.

8.3. {SA 8.3} Diseñamos la perspectiva lineal de un espacio interior.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

3.ª Evaluación

9 [UPI 9] Normalización.

9.1. {SA 9.1} El mundo real a escala.

9.2. {SA 9.2} Croquizamos con normas UNE e ISO.

9.3. {SA 9.3} Acotado de proyecciones diédricas y croquis.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

3.ª Evaluación

10 [UPI 10] Sistemas CAD.

- | | | |
|-------|-----------|-------------------------------------|
| 10.1. | {SA 10.1} | El diseño asistido por ordenador. |
| 10.2. | {SA 10.2} | Trabajando con AutoCAD. |
| 10.3. | {SA 10.3} | Creamos un diseño en grupo con CAD. |

2º Bachillerato

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

1.ª Evaluación

1 [UPI 1] Fundamentos geométricos.

- 1.1. {SA 1.1} Aplicamos las construcciones geométricas en figuras planas de piezas mecánicas y de ingeniería.
- 1.2. {SA 1.2} Resolvemos problemas de tangencias aplicando potencia y eje radical.
- 1.3. {SA 1.3} Construimos curvas cíclicas y curvas cónicas tangentes a rectas.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico. Figuras contenidas en planos. Abatimientos, giros y cambios de plano. Aplicaciones para la obtención de verdaderas magnitudes y medidas métricas y angulares. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

1.ª Evaluación

2 [UPI 2] Sistema diédrico.

- 2.1. {SA 2.1} Resolvemos problemas de abatimientos, giros y cambios de plano.
- 2.2. {SA 2.2} Representamos figuras en verdadera magnitud.

2.ª Evaluación

- 2.3. {SA 2.3} Construimos y seccionamos volúmenes de caras planas: prismas y pirámides.
- 2.4. {SA 2.4} Construimos y seccionamos cuerpos de revolución: cilindros y conos.
- 2.5. {SA 2.5} Construimos poliedros regulares.

- 3 [UPI 3] Sistema axonométrico.
 - 3.1. {SA 2.1} Construimos volúmenes en isométrico.
 - 3.2. {SA 2.2} Aplicando el coeficiente de reducción en la perspectiva caballera y la perespectiva militar.

- 4 [UPI 4] Sistema acotado.
 - 4.1. {SA 4.1} Resolviendo cubiertas de edificios de nuestra ciudad.
 - 4.2. {SA 4.2} Interpretamos las curvas de nivel en el entorno próximo.

- 5 [UPI 5] Perspectiva cónica.
 - 5.1. {SA 5.1} Experimentando con los cambios de punto de vista.
 - 5.2. {SA 5.2} La arquitectura de nuestra ciudad con puntos de fuga.
 - 5.3. {SA 5.3} Pasamos de planta y alzado a tres dimensiones en perspectiva lineal.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

3.ª Evaluación

- 6 [UPI 6] Normalización.
 - 6.1. {SA 6.1} Croquizamos con normas UNE e ISO.
 - 6.2. {SA 6.2} Diseñamos un producto ecosostenible.
 - 6.3. {SA 6.3} Presentamos el proyecto de elaboración del producto.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Resolución de problemas gráficos y presentación de proyectos con medios digitales.

3.ª Evaluación

- 7 [UPI 7] Sistemas CAD.
 - 7.1. {SA 7.1} Trabajando con AutoCAD.
 - 7.2. {SA 7.2} Presentamos un proyecto con CAD.

4.3.- Historia del Arte

A. Aproximación a la Historia del Arte.

- El debate sobre la definición de arte. El concepto del arte a lo largo de la historia. El arte como imitación de la realidad, creación de formas, producción de belleza, expresión de emociones, ruptura o transgresión.
- El arte como lenguaje y como forma de comunicación. La variedad de códigos y lenguajes artísticos. Símbolos e iconografía en el arte. La subjetividad creadora. La complejidad de la interpretación. El juicio estético.
- Terminología y vocabulario específico del arte en la arquitectura y las artes plásticas.
- Herramientas para el análisis de la obra de arte: Elementos técnicos, formales y estilísticos. Estudio iconográfico y significado. Identificación, contextualización y relevancia de la obra de arte. El análisis comparativo.
- Influencias, préstamos, continuidades y rupturas en la Historia del Arte. Arte griego vs arte romano: copia o reinterpretación. Influencia y traducción de lenguajes del pasado: Renacimiento, Neoclasicismo e Historicismo. Ruptura y cambio como motores artísticos: Las vanguardias en el siglo XX.

1.ª Evaluación

- 1 [UPI 1] Lenguaje artístico.
- 1.1. {SA 1.1} Elaboramos nuestro concepto de “Arte”.
 - 1.2. {SA 1.2} Interpretamos obras de arte.
 - 1.3. {SA 1.3} Construimos un vocabulario técnico y formal específico.
 - 1.4. {SA 1.4} Reinterpretamos la historia a través del arte.

B. El arte y sus funciones a lo largo de la historia.

- El arte como instrumento mágico-ritual a lo largo de la historia. Megalitismo, arte rupestre y mobiliario en Europa. El arte étnico: Artes plásticas en el África negra, en la América precolombina y en la Polinesia.
- El arte como dispositivo de dominación y control. El arte de las antiguas civilizaciones mediterráneas. Arte y romanización. El papel de las Academias en el siglo XVIII. Arte y totalitarismos en el siglo XX. Arte y medios de comunicación en la sociedad contemporánea.
- El arte y su valor propagandístico. Arte y propaganda política desde la polis griega al Imperio Romano. El valor propagandístico del arte durante la Contrarreforma y el Barroco. Arte, publicidad y sociedad de consumo.
- El arte y su función didáctica y religiosa en las sociedades teocéntricas. Aportaciones de la iconografía paleocristiana y bizantina. Las artes plásticas en el románico y gótico. Arte y colonización en las posesiones españolas en América.
- Arte, mecenazgo y coleccionismo como elementos de diferenciación social. El arte renacentista y el mecenazgo. Arte y estatus en la sociedad contemporánea: coleccionismo y prestigio.
- El arte como medio de progreso, crítica y transformación sociocultural. Crítica política y social en la obra de Goya. El realismo en el siglo XIX. Arte y crítica social en el siglo XX. El arte urbano.
- El arte como idioma de sentimientos y emociones. El Romanticismo. La pintura impresionista. Vanguardias y nuevas formas de expresión.
- El arte como expresión de los avances tecnológicos. Influencia de los nuevos materiales en la arquitectura contemporánea. Arte y diseño.

1.ª Evaluación

- 2 [UPI 2] Primeras civilizaciones.

- 2.1. {SA 2.1} Vivir y sentir como en la Prehistoria.
- 2.2. {SA 2.2} Descubrimos las huellas artísticas de las primeras civilizaciones.

3 [UPI 3] Arte en las civilizaciones mediterráneas.

- 3.1. {SA 3.1} El arte como instrumento para la expansión.
- 3.2. {SA 3.2} El valor propagandístico del arte.
- 3.3. {SA 3.3} Viajamos de la polis griega al imperio romano.

4 [UPI 4] La Edad Media.

- 4.1. {SA 4.1} Interpretamos desde la iconografía y el simbolismo religioso.
- 4.2. {SA 4.2} Aplicando el teocentrismo en el arte: paleocristiano y bizantino.
- 4.3. {SA 4.3} Aplicando el teocentrismo en el arte: románico y gótico.

2.ª Evaluación

5 [UPI 5] El mundo moderno.

- 5.1. {SA 5.1} Entendemos la relevancia del mecenazgo.
- 5.2. {SA 5.2} El Renacimiento ante nosotros.
- 5.3. {SA 5.3} Abriendo nuestras emociones en el Barroco.

6 [UPI 6] Hacia un mundo nuevo.

- 6.1. {SA 6.1} Conocemos a Goya y su crítica social.
- 6.2. {SA 6.2} Estudiando el s. XIX: la revolución como motor en todos los ámbitos.
- 6.3. {SA 6.3} El arte como expresión de los sentimientos.
- 6.4. {SA 6.4} Aproximación a la arquitectura a través de los nuevos materiales.

C. Dimensión individual y social del arte.

- Arte e identidad individual: la necesidad de representarnos. La imagen del cuerpo humano. El género del retrato. La evolución en la imagen del artista.
- Arte e identidad colectiva. La división del arte en escuelas regionales. La pintura historicista y su papel en la formación del sentimiento nacional. Arte y totalitarismos en el siglo XX.
- La representación de la mujer en el arte desde una perspectiva crítica. Cambios estéticos e idea de belleza.
- La mujer como artista. La lucha por la visibilidad a lo largo de la historia del arte.

3.ª Evaluación

7 [UPI 7] Arte e identidad.

- 7.1. {SA 7.1} Nos aproximamos al arte desde la individualidad: la imagen humana en la historia del arte.
- 7.2. {SA 7.2} Tomando conciencia de la identidad colectiva. Ejemplos.
- 7.3. {SA 7.3} A debate: el papel de la mujer en el arte.

D. Realidad, espacio y territorio en el arte.

- Arte y realidad: imitación e interpretación. Desde el idealismo clásico a la renovación impresionista. La revolución de la fotografía y el cine.
- Arquitectura y espacio: la creación de espacios arquitectónicos. De la basílica romana a las iglesias de peregrinación. La arquitectura al servicio de la liturgia: la mezquita. Los espacios centralizados desde el tholos griego a los modelos neoclásicos. Arquitectura y espacio habitable en la arquitectura del siglo XX.

- Pintura y perspectiva. La conquista de la tercera dimensión. Perspectiva jerárquica, lineal y aérea. La perspectiva múltiple cubista.
- Arte e intervención en el territorio: el urbanismo como arte.
- Arte y naturaleza. Arquitectura y naturaleza en el arte islámico. La representación de la naturaleza en los géneros del paisaje y del bodegón. Los paisajes japoneses.
- Arte y medio ambiente. Arts and crafts. Arquitectura, urbanismo y diseño sostenible. La contribución del arte a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Las soluciones basadas en la naturaleza (NbS).
- El patrimonio artístico: Preservación, conservación y usos sostenibles. Museografía y museología.

3.ª Evaluación

8 [UPI 8] Arte y realidad.

8.1. {SA 8.1} La realidad que percibimos y las tendencias del arte: imitación o interpretación.

8.2. {SA 8.2} Interpretamos el concepto de espacio a través de la historia de la arquitectura.

8.3. {SA 8.3} Un tema complejo: la perspectiva y sus enfoques.

8.4. {SA 8.4} ¿Cómo vivimos? El urbanismo.

9 [UPI 9] Nuestro legado.

9.1. {SA 9.1} Arte y naturaleza. Encontrando soluciones sostenibles.

9.2. {SA 9.2} Conociendo la gestión y conservación de nuestro patrimonio.

5.- TRANSVERSALIDAD

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Sin perjuicio de su tratamiento específico, 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 y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

6.- CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias específicas (CES), descriptores operativos de las competencias clave y criterios de evaluación (CEV):

6.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1.º ESO

- 1 [CES 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. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
 - 1.1 {CEV 1.1} Identificar diferentes géneros artísticos, describiendo sus características con interés y respeto.
 - 1.2 {CEV 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.
- 2 [CES 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. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
 - 2.1 {CEV 2.1} Identificar el proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, analizándolo de manera guiada a partir de diversos ejemplos.
 - 2.2 {CEV 2.2} Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 3 [CES 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. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
 - 3.1 {CEV 3.1} Seleccionar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, analizándolas con curiosidad y respeto e incorporándolas a su cultura personal.
 - 3.2 {CEV 3.2} Descubrir el disfrute producido por la recepción del arte, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
- 4 [CES 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. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
 - 4.1 {CEV 4.1} Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, buscando y analizando la información con interés.
 - 4.2 {CEV 4.2} Identificar las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas.
- 5 [CES 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. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

- 5.1 {CEV 5.1} Expresar sentimientos, ideas y opiniones en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes.
- 5.2 {CEV 5.2} Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, integrando empatía y sensibilidad y seleccionando las técnicas y los soportes más adecuados entre los propuestos.
- 6 [CES 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. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
 - 6.1 {CEV 6.1} Comprender la pertenencia de las manifestaciones artísticas a un contexto cultural concreto, a través del análisis guiado de diversas producciones culturales y artísticas contemporáneas.
 - 6.2 {CEV 6.2} Descubrir referencias culturales y artísticas del entorno aplicándolas creativamente en la elaboración de producciones propias.
 - 6.3 {CEV 6.3} Reconocer la presencia de la geometría en el arte y el entorno, utilizándola en sus propias producciones a través de construcciones geométricas básicas.
- 7 [CES 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. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
 - 7.1 {CEV 7.1} Utilizar las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual, seleccionando los más adecuados entre los propuestos para el diseño y la producción de mensajes propios.
 - 7.2 {CEV 7.2} Participar en un proyecto artístico, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando interés en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
- 8 [CES 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. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
 - 8.1 {CEV 8.1} Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, exponiendo de forma individual o colectiva y con una actitud abierta sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar.
 - 8.2 {CEV 8.2} Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, forma individual o colectiva.
 - 8.3 {CEV 8.3} Exponer el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, y buscando las estrategias más adecuadas para mejorarlas.

3.º ESO

- 1 [CES 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. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
 - 1.1 {CEV 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.

- 1.2 {CEV 1.2} Razonar sobre la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del análisis guiado de sus manifestaciones, valorándolo como fuente de enriquecimiento social y personal.
- 2 [CES 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. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
 - 2.1 {CEV 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.
 - 2.2 {CEV 2.2} Analizar diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética crítica y valorando la diversidad de las expresiones culturales.
- 3 [CES 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. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
 - 3.1 {CEV 3.1} Identificar y explicar 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.
 - 3.2 {CEV 3.2} 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.
- 4 [CES 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. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
 - 4.1 {CEV 4.1} Identificar los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
 - 4.2 {CEV 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.
- 5 [CES 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. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
 - 5.1 {CEV 5.1} Expresar sentimientos, ideas y opiniones 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.
 - 5.2 {CEV 5.2} Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
- 6 [CES 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. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

- 6.1 {CEV 6.1} Explicar la pertenencia de las manifestaciones artísticas 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 contemporáneas.
- 6.2 {CEV 6.2} Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
- 6.3 {CEV 6.3} Comprender las convenciones de la representación de la tridimensionalidad, aplicando con interés los usos de la perspectiva en sus propias producciones.
- 7 [CES 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. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
 - 7.1 {CEV 7.1} Utilizar con creatividad los recursos y convenciones del lenguaje visual, seleccionando de manera justificada los más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal, para el diseño y la producción de mensajes propios.
 - 7.2 {CEV 7.2} Organizar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
- 8 [CES 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. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
 - 8.1 {CEV 8.1} Explicar 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.
 - 8.2 {CEV 8.2} Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
 - 8.3 {CEV 8.3} Explicar razonadamente 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.

6.2.- Dibujo Técnico

Dibujo Técnico I (1º Bachillerato)

- 1 [CES 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. CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.
 - 1.1 {CEV 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.
- 2 [CES 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. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.
- 2.1 {CEV 2.1} Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
 - 2.2 {CEV 2.2} Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, la claridad y la limpieza.
 - 2.3 {CEV 2.3} Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
- 3 [CES 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. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
- 3.1 {CEV 3.1} Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
 - 3.2 {CEV 3.2} Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
 - 3.3 {CEV 3.3} Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
 - 3.4 {CEV 3.4} Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
 - 3.5 {CEV 3.5} Valorar el rigor gráfico del proceso, teniendo en cuenta la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
- 4 [CES 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. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.
- 4.1 {CEV 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.
 - 4.2 {CEV 4.2} Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
- 5 [CES 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. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.
- 5.1 {CEV 5.1} Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
 - 5.2 {CEV 5.2} Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas en la presentación de proyectos.

Dibujo Técnico II (2º Bachillerato)

- 1 [CES 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. CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.
 - 1.1 {CEV 1.1} Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.
- 2 [CES 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. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

- 2.1 {CEV 2.1} Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
- 2.2 {CEV 2.2} Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia, con una actitud de rigor en la ejecución.
- 2.3 {CEV 2.3} Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.
- 3 [CES 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. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
 - 3.1 {CEV 3.1} Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
 - 3.2 {CEV 3.2} Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
 - 3.3 {CEV 3.3} Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
 - 3.4 {CEV 3.4} Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
 - 3.5 {CEV 3.5} Valorar el rigor gráfico del proceso, teniendo en cuenta la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
- 4 [CES 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. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.
 - 4.1 {CEV 4.1} Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos y empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.
- 5 [CES 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. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.
 - 5.1 {CEV 5.1} Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

6.3.- Historia del Arte

- 1 [CES 1] Identificar diferentes concepciones del arte a lo largo de la historia, seleccionando y analizando información de forma crítica, para valorar la diversidad de manifestaciones artísticas como producto de la creatividad humana y fomentar el respeto por las mismas. CCL3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.2.
 - 1.1 {CEV 1.1} Valorar y respetar la diversidad de manifestaciones artísticas a partir de la investigación y el debate en torno a las diferentes concepciones del arte y el análisis de obras concretas sobre las que comprobar la pertinencia de dichas concepciones.
- 2 [CES 2] Reconocer los diversos lenguajes artísticos como una forma de comunicación y expresión de ideas, deseos y emociones, utilizando con corrección la terminología y el vocabulario específico de la materia, para expresar con coherencia y fluidez sus propios juicios y sentimientos y mostrar respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás. CCL1, CCL5, CD1, CPSAA1.2, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC2, CCEC3.2.

- 2.1. {CEV 2.1} Elaborar y expresar con coherencia y fluidez juicios y emociones propios acerca de las obras de arte y mostrar respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás, utilizando la terminología y el vocabulario específico de la materia y demostrando un conocimiento básico de los diversos lenguajes artísticos aprendidos.
- 3 [CES 3] Distinguir las distintas funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la dimensión religiosa, ideológica, política, social, económica, expresiva y propiamente estética de la obra de arte, de su producción y su percepción, para promover una apreciación global y un juicio crítico e informado de los mismos. CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.
 - 3.1 {CEV 3.1} Distinguir y analizar las funciones y las dimensiones religiosa, ideológica, política, social, económica, expresiva y propiamente estética de las obras de arte, demostrando una comprensión y un juicio crítico y fundamentado de las mismas y de su producción y su percepción.
- 4 [CES 4] Identificar y caracterizar los principales movimientos artísticos a lo largo de la historia, reconociendo las relaciones de influencia, préstamo, continuidad y ruptura que se producen entre ellos, para comprender los mecanismos que rigen la evolución de la historia del arte y fomentar el respeto y aprecio de las manifestaciones artísticas de cualquier época y cultura. CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.
 - 4.1 {CEV 4.1} Conocer y explicar las principales manifestaciones y movimientos artísticos, identificando y analizando su contexto cultural, su vinculación con las funciones atribuibles al arte, sus características estilísticas fundamentales y su desarrollo en el tiempo.
 - 4.2 {CEV 4.2} Reconocer los mecanismos que rigen la evolución de la historia del arte a partir del análisis comparativo de obras de diversas épocas y de la explicación de las relaciones de influencia, préstamos, continuidad y ruptura que se producen entre estilos, autores y movimientos.
- 5 [CES 5] Identificar y contextualizar espacial y temporalmente a las más relevantes manifestaciones y personalidades artísticas, analizando su entorno social, político y cultural, y sus aspectos biográficos, para valorar las obras y a sus artistas como expresión de su época y ámbito social, apreciar su creatividad y promover el conocimiento de diversas formas de expresión estética. CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.
 - 5.1 {CEV 5.1} Elaborar comentarios histórico-artísticos de distintas obras de arte a partir del conocimiento crítico y argumentado de su contexto histórico, sus funciones y su relevancia social, política y cultural, valorando y respetando distintas obras y formas de manifestaciones artísticas.
 - 5.2 {CEV 5.2} Identificar y analizar la complejidad del proceso de creación artística, elaborando reseñas biográficas sobre las figuras más destacadas y atendiendo a aquellos aspectos personales que faciliten la comprensión del significado y del valor de la obra, tomando conciencia del papel del artista en el proceso creador.
- 6 [CES 6] Conocer y valorar el patrimonio artístico en el ámbito local, nacional y mundial, analizando ejemplos concretos de su aprovechamiento y sus funciones, para contribuir a su conservación, su uso comprometido a favor de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, su promoción como elemento conformador de la identidad individual y colectiva, y como dinamizador de la cultura y la economía. CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.
 - 6.1 {CEV 6.1} Comprender la importancia de la conservación y promoción del patrimonio artístico, investigando acerca de los procesos de adquisición, conservación, exhibición y uso sostenible de obras de arte, así como sobre el impacto positivo y negativo de las acciones humanas sobre ellas.
 - 6.2 {CEV 6.2} Analizar el papel conformador de la identidad individual y colectiva que poseen el arte y el patrimonio artístico, analizando las autorrepresentaciones humanas y el uso de recursos estéticos e iconográficos en la generación y el mantenimiento de los vínculos grupales.

- 7 [CES 7] Distinguir y describir los cambios estéticos y los diferentes cánones de belleza a lo largo de la historia del arte, realizando análisis comparativos entre obras de diversos estilos, épocas y lugares, para formarse una imagen ajustada de sí mismo y consolidar una madurez personal que permita mostrar sensibilidad y respeto hacia la diversidad superando estereotipos y prejuicios. CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.2.
- 7.1 {CEV 7.1} Elaborar argumentos propios acerca de la noción de belleza, comparando cánones y obras de diversos tipos, estilos, épocas y lugares, apreciando la diversidad como fuente de enriquecimiento, superando estereotipos y prejuicios y promoviendo la formación de una imagen ajustada de sí mismo.
- 8 [CES 8] Integrar la perspectiva de género en el estudio de la historia del arte, analizando el papel que ha ocupado la mujer y la imagen que de ella se ha dado en los diferentes estilos y movimientos artísticos, para visibilizar a las artistas y promover la igualdad efectiva entre mujeres y hombres. CCL5, CPSAA3.1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.
- 8.1 {CEV 8.1} Conocer las principales figuras femeninas de la historia del arte, dando visibilidad a la mujer como artista, analizando el contexto político, social y cultural en el que desarrollaron su producción artística y reconociendo su esfuerzo por hacerse valer en él.
- 8.2 {CEV 8.2} Conocer y analizar críticamente la imagen que se ha dado de la mujer en la historia del arte mediante el análisis comparativo de obras de distintas épocas y culturas en las que se representen figuras, roles, símbolos y temas relacionados con la feminidad.

7.- PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

7.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual abarca tanto la práctica de los procesos de creación como el análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, proponiendo así al alumnado tanto una experimentación plástica como una experiencia estética. Por ello, para esta materia, se hacen necesarias una metodología y una evaluación específicas, que partan de los principios de la enseñanza competencial y del aprendizaje activo y que deberán garantizar la activación de conocimientos, destrezas y actitudes de manera integrada a través de situaciones de aprendizaje variadas y con diversos grados de complejidad. Así pues, las propuestas didácticas que se diseñen deben adaptarse y regularse en función de los dos niveles en los que se imparte la materia, en 1.º y 3.º, ya que la evolución y la madurez del alumnado deben tenerse muy en cuenta durante esta etapa para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Organización de tiempos y espacios

Un enfoque de la educación por competencias llevado al aula precisa de un cambio en cuanto a la organización del espacio de trabajo, que debe tener consecuencias en la metodología aplicada. En esta nueva disposición, es conveniente que el aula donde se imparta Educación Plástica, Visual y Audiovisual cumpla con una serie de requisitos derivados del currículo de la materia. En primer lugar, es importante que el espacio sea accesible, bien iluminado y cómodo, y que su mobiliario se adapte a diferentes configuraciones, según las necesidades

de trabajo. Además, ha de ser un espacio que permita atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y que facilite la interacción y la participación de los alumnos y las alumnas en los procesos de trabajo, evitando la exclusión. Igualmente, resulta necesario fomentar tanto el trabajo individual como el grupal, de modo que el espacio debe posibilitar sistemas rotatorios en la actividad. En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

El trabajo que se desarrolle en esta materia debe proyectarse fuera del aula hacia el propio centro educativo, e incluso considerar otros ámbitos del entorno más próximo, ya sea urbano, natural, museístico o profesional. Este aspecto se conseguirá a través de unas situaciones de aprendizaje que incluyan la experimentación plástica, la experiencia expositiva y la exploración de manifestaciones culturales y artísticas de interés para el alumnado, de forma directa si están disponibles en un contexto más cercano y de forma más globalizada a través de entornos digitales.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, la profesora, en su labor de guía de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

Organización de actividades y propuestas didácticas

Las propuestas didácticas de esta materia responderán a unas pautas flexibles y permeables, que favorezcan el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente, con un grado de complejidad adaptable que permita al alumnado superarse y exteriorizar sus conclusiones personales. Han de ser también motivadoras, y para ello no solamente deben ser innovadoras, sino que además deberán vincularse con los intereses del alumnado, al mismo tiempo que despierten su curiosidad por nuevas referencias y ámbitos artísticos.

El Diseño Universal para el Aprendizaje debe ser el eje en torno al cual se organicen las propuestas didácticas de la materia. Con este fin, se implementarán estrategias diferentes que se ajusten a la diversidad del alumnado, tanto en la presentación de las actividades como en los procedimientos de resolución de las mismas, utilizando distintos lenguajes (verbal, textual, gráfico, plástico o audiovisual) y mediante el uso de los materiales, técnicas y recursos propios de la materia, incluyendo las herramientas digitales.

El enfoque competencial de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual a través de las competencias específicas, que han de trabajarse de forma conjunta e interrelacionada, implica establecer un desarrollo coherente de los aprendizajes que se espera que adquiera el alumnado, introduciendo los aspectos técnicos y teóricos a medida que la práctica los vaya requiriendo. Se propondrán de forma conjunta actividades de producción y actividades de observación, análisis y sensibilización a partir de diferentes manifestaciones culturales y artísticas. De esta forma, se fomenta la participación estética, ampliando el diálogo con las producciones artísticas más allá del análisis, retomándolas, transformándolas y utilizando diferentes técnicas y medios de expresión.

Uno de los objetivos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es integrar en el aula perspectivas de análisis y dinámicas de trabajo relacionadas con el momento que viven los alumnos y alumnas. Por lo tanto, es esencial incorporar en las propuestas didácticas las manifestaciones artísticas contemporáneas, que permiten hacer de la enseñanza de esta materia un proceso integrador de diferentes disciplinas.

Del mismo modo, se hace imprescindible analizar la presencia de mujeres artistas en el arte, además de aplicar la perspectiva de género en la aproximación a las diversas propuestas que se seleccionen, ya que el alumnado de esta etapa debe abordar una reflexión crítica de la historia y la evolución del arte.

Aprendizaje activo basado en la práctica artística

Se utilizarán metodologías activas que se basen en una serie de principios que doten de protagonismo al alumnado promoviendo un aprendizaje autónomo a la vez que cooperativo; que sean combinables entre ellas; que fomenten la utilización de soportes digitales; que propicien la colaboración con otros agentes del entorno; que favorezcan la comunicación entre el alumnado y el profesorado; y que proporcionen un aprendizaje competencial contextualizado e integrado. En definitiva, metodologías en las que el papel del profesorado sea el de actuar como guía o tutor o tutora, y en las que el alumnado autogestione su propio aprendizaje, obtenga progresivamente más independencia y asuma responsabilidades crecientes en la realización de diferentes tareas.

Muchas de las metodologías activas más utilizadas se basan en procedimientos propios de la actividad artística, por lo que son las más adecuadas en esta materia y resultan fácilmente aplicables. Entre ellas puede destacarse el pensamiento visual o *visual thinking*, como herramienta de comunicación basada en el uso del lenguaje gráfico, que favorece el desarrollo de la creatividad y dota de sentido al uso de los elementos propios del lenguaje visual y su organización en la narración de una historia, en la representación de ideas o en la creación de señales y símbolos. Otra metodología interesante, que utiliza las técnicas de creatividad y de desarrollo de ideas propias de los diseñadores de producto, es el pensamiento de diseño o *design thinking*, que favorece la generación de empatía a través del análisis de las necesidades del otro, promueve a su vez una actitud de curiosidad, y considera el error, no como un fracaso, sino como una oportunidad de aprendizaje. En su proceso, resulta imprescindible el trabajo en equipo y el desarrollo de técnicas de contenido visual y plástico. Por otro lado, la gamificación aprovecha el trabajo de estudio ya realizado por la industria de los videojuegos para favorecer la motivación del alumnado, llevando al aula las dinámicas de juego, de fidelización y de recompensa, por lo que puede ser utilizada en esta materia como método de análisis del desarrollo narrativo y visual de los videojuegos más cercanos al alumnado. Además, el modelo de clase invertida puede ser utilizado para trabajar cualquier aspecto de la materia, introduciendo el visionado autónomo de vídeos, presentaciones o enlaces web facilitados por el profesorado, para después realizar en el aula la parte más experimental o la más reflexiva, compartiendo opiniones y sensaciones. Finalmente, una de las metodologías activas más versátil y que posibilita la incorporación de otras prácticas mencionadas anteriormente es el aprendizaje basado en proyectos. Este posibilita la incorporación de diferentes competencias específicas, técnicas y materiales, y, además, permite vincular la materia con las diferentes profesiones derivadas de la práctica artística y creativa, otorgando sentido práctico a lo que se propone en el aula. De la metodología de aprendizaje por proyectos parte el aprendizaje-servicio, que logra conectar con el compromiso social, para lo que vincula el aprendizaje de conocimientos, destrezas y actitudes con la presentación de una propuesta de intervención real en el entorno del alumnado.

7.2.- Dibujo Técnico

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

El desarrollo de las competencias específicas de la materia Dibujo Técnico es imprescindible en toda formación relacionada con carreras tecnológicas, ya que es parte integrante de todas las ramas de la ingeniería, del diseño industrial y de la arquitectura. Para tales disciplinas, se

requiere que el alumnado posea conocimientos, destrezas y actitudes que le capaciten para comprender, interpretar y elaborar aquella información que, de forma gráfica, indica la posición, forma y dimensiones de toda clase de objetos. De la misma forma, debe ser capaz de realizar planos y diseños de acuerdo a las normas, estándares y convenciones existentes.

Para conseguir lo anterior será necesario desarrollar una metodología eficaz para la enseñanza-aprendizaje de este lenguaje gráfico, en la que se vinculen teoría y práctica, que permita no solo favorecer una mejor asimilación de sus conceptos, sino, sobre todo, que contribuya al desarrollo de habilidades como la visión espacial y la capacidad de abstracción del alumnado, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y representación. La metodología adoptada debe también contribuir a desarrollar de forma transversal la comunicación interpersonal, el desarrollo de actitudes como la autoestima, el autoconcepto y la autoconfianza, y a movilizar procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo. Todo ello permitirá desarrollar aptitudes para la convivencia, tolerancia e igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.

Metodologías activas y contextualizadas

Se promoverán actividades que faciliten la participación e implicación del alumnado. Así, el planteamiento de situaciones de aprendizaje que movilicen distintos saberes de manera integrada en situaciones realistas y próximas al alumnado, puede conducir a la obtención de aprendizajes más transferibles y duraderos.

En línea con lo anterior, para conseguir que el alumnado desarrolle su razonamiento espacial y que la comprensión se imponga sobre la memorización de conceptos y la resolución mecánica de los ejercicios y problemas geométricos, se propondrán situaciones de aprendizaje basadas en la acción y que posicionen al alumnado como protagonista de este proceso. Así mismo, estas metodologías le ayudarán a organizar su pensamiento, favoreciendo aspectos como la reflexión, la investigación y el pensamiento crítico, a través de propuestas en las que cada alumno y alumna asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje, aplicando conocimientos y habilidades a proyectos cercanos y realistas. Todo ello, con el objetivo de favorecer un aprendizaje autónomo, a través de la experimentación y el descubrimiento, que promueva el espíritu emprendedor y la iniciativa personal, donde el profesorado juega un papel relevante como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial de todo el alumnado. De manera paralela, la creación de un clima positivo y de participación facilita que el alumnado tenga una mayor motivación intrínseca, gestione autónomamente y mejore, en definitiva, su proceso de aprendizaje.

Utilización de herramientas digitales

El empleo de las herramientas digitales en la enseñanza de la materia Dibujo Técnico viene promovido por el progreso de la ciencia y la tecnología, lo que conlleva un cambio en el ámbito laboral y, por lo tanto, en las expectativas de la sociedad con respecto a la educación. El uso de estas herramientas contribuye positivamente al aprendizaje de la materia, ya que mejora la visión espacial del alumnado, aumenta su motivación, desarrolla su capacidad de abstracción, facilita el análisis de objetos y formas tridimensionales, y favorece la comprensión de conceptos geométricos. Así mismo, estas tecnologías pueden facilitar la interdisciplinariedad y el trabajo cooperativo y colaborativo, facilitando espacios de interacción, transmisión de ideas y realización de proyectos en colaboración, favoreciendo, entre otros aspectos, el desarrollo de habilidades sociales entre el alumnado.

Combinar el uso de las herramientas tradicionales del dibujo técnico con el uso de programas de diseño asistido por ordenador aumentará las posibilidades de comunicación y expresión de ideas del alumnado y le ayudará en la resolución de problemas. Por otra parte, la utilización de programas de geometría dinámica no solamente enriquecerá la exposición de contenidos

por parte del profesorado, sino que permitirá que el alumnado realice actividades guiadas de construcción y modificación de parámetros geométricos. Estos programas posibilitarán que el alumnado aprenda de forma más eficiente, a partir de su propia experiencia, mediante la observación, la descripción, la elaboración de conjeturas, la investigación, etc.

Así mismo, la profesora promoverá la adquisición de competencias digitales encaminadas a utilizar de forma eficaz y responsable las herramientas digitales en la búsqueda, selección y almacenamiento de información propia de la materia, para la creación de un entorno personal de aprendizaje que permita al alumnado seguir aprendiendo más allá del aula, siempre desde el respeto a los derechos y libertades que asisten a creadores y usuarios del mundo digital.

Importancia del dibujo a mano alzada

Aunque las herramientas digitales aportan numerosas ventajas en el proceso de aprendizaje de la materia Dibujo Técnico, no pueden, sin embargo, menospreciarse las habilidades que el dibujo a mano alzada proporciona al alumnado, pues pueden resultar muy importantes y necesarias en su posterior formación y vida laboral.

Con el fomento del dibujo a mano alzada se pretende resaltar, por una parte, la importancia de una elaboración mental previa a la posterior resolución gráfica, bien sea con instrumentos tradicionales o bien a través de programas CAD. Por otra parte, permite desarrollar en el alumnado destrezas manuales que en algunos momentos de su quehacer académico y profesional serán las únicas disponibles. Se despliegan así, mediante el dibujo de un primer esbozo a mano alzada, habilidades tanto cognitivas como corporales y psicomotrices, aportando al alumnado herramientas de control y análisis del espacio muy valiosas para su formación técnica.

Enfoque interdisciplinar

El carácter instrumental de la materia, permite trabajar de forma interdisciplinar saberes comunes a los ámbitos artístico, tecnológico, físico y matemático, contribuyendo a que el alumnado conecte y dé sentido a los conocimientos adquiridos en diversas materias de manera integrada. En este sentido, la materia Dibujo Técnico favorece la conexión de saberes básicos diversos y la adquisición de diversas competencias clave, al utilizar razonamientos inductivos y deductivos en problemas de índole gráfico-matemática, o formalizar y definir diseños técnicos. Así mismo, no debe olvidarse la contribución del arte y del diseño al desarrollo de la creatividad y a la capacidad de ofrecer soluciones innovadoras y sostenibles a problemas, retos y proyectos que permiten al alumnado avanzar hacia resultados de aprendizaje en más de una competencia al mismo tiempo.

Orientación educativa y profesional y atención a la diversidad

En el proceso continuo de aprendizaje del alumnado se espera que los planteamientos metodológicos sean flexibles y accesibles, pues es necesario que la intervención didáctica contemple la variedad y riqueza suficiente para permitir la atención óptima a la diversidad del alumnado. Todo ello, con el objetivo de desarrollar al máximo las capacidades personales del alumnado, atendiendo a sus necesidades.

Así mismo, las estrategias y metodologías empleadas por el profesorado, deben combinar diferentes formas de representación de los elementos curriculares para potenciar, enriquecer y diversificar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, estas estrategias y metodologías, deben facilitar una amplia variedad de formas de acción y de expresión del aprendizaje por parte del alumnado, posibilitando la aplicación de conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos, y ofrecer diversas formas de participación y de implicación en su propio

proceso de aprendizaje para atender a esta diversidad, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

En esta etapa educativa postobligatoria, debe prestarse especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado, ofreciéndole información acerca tanto de posibles futuros estudios vinculados con la materia como con las potenciales vías profesionales por las que pueda optar. En este sentido, se tendrá en cuenta en dicha orientación la incorporación de la perspectiva de género, en el fomento de una igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres.

7.3.- Historia del Arte

La materia de Historia del Arte está orientada al análisis histórico del hecho artístico como manifestación de la creatividad e inteligencia humanas, con la finalidad de reconocer y comprender el entorno que nos rodea y contribuir a su mejora. A través de la materia se desarrollarán la sensibilidad artística y el criterio estético como elementos fundamentales de una formación integral del alumnado que contribuya a su enriquecimiento personal. La Historia del Arte ayuda a comprender la manera con la que se comunican ideas y emociones de una forma creativa a través de un lenguaje no verbal, y facilita un conocimiento más profundo sobre la realidad estética y artística del mundo contemporáneo, proporcionando al alumnado las claves para entender la cultura audiovisual y adoptar una actitud crítica, respetuosa y constructiva hacia la protección, mejora y posibles usos del patrimonio cultural. La metodología que el profesorado utiliza en el aula es uno de los elementos vertebradores del proceso de enseñanza-aprendizaje, y es todo un desafío poner en conexión a través de aquella a los múltiples y diferentes factores que conforman dicho proceso: profesorado, alumnado, materiales, saberes básicos, competencias específicas, tecnologías, etc. Todo ello encaminado a conseguir un desarrollo óptimo de las competencias clave necesarias para que el alumnado pueda adaptarse a las exigencias de un entorno en constante cambio. Los roles que tanto docentes como alumnado juegan en todo este proceso han de evolucionar y adaptarse necesariamente para poder asumir el carácter competencial del currículo y desarrollar lo indicado en los descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato. En primer lugar, el papel del docente no ha de ser el de experto transmisor y evaluador de conocimientos, sino también el colaborador y guía del alumnado en su asunción de cotas cada vez mayores de responsabilidad sobre su propio aprendizaje. En segundo lugar, el alumnado, lejos de ser un mero receptor pasivo de información y conocimientos, ha de adquirir un rol activo desde el que desarrollar su capacidad de producir y compartir conocimientos.

Aprendizaje inclusivo

El aprendizaje inclusivo exige el diseño y planificación de metodologías y situaciones de aprendizaje que se adapten a todo el alumnado, y en las que, además de la accesibilidad de los recursos, se establezcan procesos adaptados a los diferentes ritmos y circunstancias personales de aprendizaje. Tales procesos han de poder ponerse en práctica a través de vías y escenarios diversos que permitan el seguimiento de itinerarios personalizados en el desarrollo de las distintas iniciativas y proyectos que se pongan en acción. En este sentido, el profesorado procurará el acceso a un amplio conjunto de recursos y materiales, atendiendo tanto a las diferentes motivaciones e inquietudes, como a los distintos niveles de autonomía, iniciativa y emprendimiento del alumnado, facilitando en lo posible, una implementación de ritmos y procesos de aprendizaje acordes con los mismos y promoviendo un ejercicio flexible y variado de destrezas y actitudes. El aprendizaje cooperativo y el apoyo mutuo entre el propio alumnado debe facilitar, a su vez, el ejercicio de habilidades de socialización, de relación interpersonal y de desarrollo emocional, que resultan esenciales para la formación integral del alumnado.

Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje constituyen un marco idóneo para la acción educativa en torno a las competencias específicas de Historia del Arte. Dichas situaciones deben constituir propuestas abiertas, innovadoras, flexibles y dinámicas, que permitan al alumnado jugar un papel más relevante en su propio aprendizaje. Se trata de implementar en la práctica educativa propuestas pedagógicas que partan de los centros de interés del alumnado y que les permitan construir un aprendizaje más autónomo y creativo. El objetivo último de la aplicación de estas propuestas es que los alumnos y las alumnas se inicien en el aprendizaje de procesos, técnicas y métodos propios del pensamiento artístico, estético e histórico, y sean capaces de aplicarlos de una manera funcional y contextualizada sobre la realidad, y procurando conectarlos entre sí. Es también necesario que se promueva el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos a través de procesos inductivos, de indagación y de investigación que permitan al alumnado, tanto individualmente como en grupo, plantearse retos y problemas relacionados con la Historia del Arte y proponer hipótesis y soluciones a los mismos de forma creativa y cooperativa, contribuyendo con ello a fomentar aspectos relacionados con la sostenibilidad, la convivencia democrática y el compromiso con los retos del siglo XXI.

Enfoque interdisciplinar

Uno de los objetivos del aprendizaje competencial es conseguir que los aprendizajes sean funcionales y transferibles en relación con distintos contextos y situaciones. En el caso de Historia del Arte, resulta esencial aplicar estrategias metodológicas que adopten una mirada interdisciplinar e integradora de los múltiples campos de conocimiento (la educación plástica y audiovisual, la música, la historia, la lengua y literatura, la filosofía, la cultura clásica, la psicología, la sociología, la antropología, la arqueología, las matemáticas o la religión, entre otros) que contribuyen al desarrollo y comprensión de la misma. Para ello resulta esencial aplicar estrategias metodológicas que adopten una mirada interdisciplinar e integrada de diferentes currículos. De ahí la necesidad de que cualquier propuesta metodológica atienda a la conexión y desarrollo conjunto de competencias específicas y saberes básicos de diferentes materias, a través de iniciativas y experiencias compartidas que supongan, en la medida de lo posible, dadas las características del Bachillerato, la elaboración de productos que integren y maximicen el conocimiento interdisciplinar.

Metodologías activas y específicas

El uso de metodologías activas ofrece el contexto de aprendizaje más adecuado para ejercitar y poner en acción las competencias necesarias con las que afrontar los retos del siglo XXI. En el caso de la Historia del Arte, los proyectos que aborden retos, propongan posibles soluciones a problemas patrimoniales locales o globales, profundicen en el estudio de casos y fomenten la participación activa en la comunidad, serán las que ofrezcan un escenario más apropiado para la adquisición de las competencias específicas de la materia, el desarrollo de las competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la vida, y el ejercicio de la autonomía y el pensamiento crítico en el alumnado. En este sentido amplio y enriquecedor, técnicas y metodologías comunes en la enseñanza y aprendizaje de la historia del arte, como son el trabajo sobre una amplia diversidad de fuentes de información, los procesos asociados a la búsqueda, selección, tratamiento, organización y transferencia de la información, la visualización de obras e imágenes y el análisis y comentario sistemático sobre las mismas, el estudio de textos y manifiestos, el debate argumentado, las presentaciones, la realización de ejes cronológicos, el estudio comparativo de estilos, obras y artistas, el desarrollo de trabajos murales, maquetas o representaciones en 3D, el uso de tecnologías digitales, la resolución de retos, la preparación y realización de itinerarios o visitas virtuales o físicas, entre otros, facilitarán el desarrollo de metodologías y propuestas activas y específicas.

Pensamiento histórico-artístico

En el análisis histórico y artístico de las obras de arte y otras expresiones estéticas es importante el desarrollo de metodologías que supongan el uso y dominio de ciertas destrezas y aptitudes, tales como la consideración multicausal de los fenómenos, la capacidad para distinguir hechos de interpretaciones, la comprensión analítica de los conceptos fundamentales del arte, la estética, la crítica y la historia (belleza, creación, juicio, arte, causa, función, etc.), el uso preciso de nociones y escalas temporales (acontecimientos de corta o larga duración, factores coyunturales o estructurales, etc.), el análisis complejo de los procesos históricos de cambio y transformación (evolución, revolución, inercia, resistencia, reacción), el estudio de los aspectos iconográficos, la inserción rigurosa de nociones y destrezas provenientes de otros campos de saber, incluyendo aquellos, más técnicos, que provienen de las propias artes, y el desarrollo, en general, de la sensibilidad y la capacidad crítica y reflexiva para analizar y valorar tanto el patrimonio cultural y artístico como el conjunto de actividades que, desde el presente, lo enriquecen y complementan.

Entornos digitales

El dominio de los entornos digitales de información, expresión y trabajo no solo son un medio y una finalidad del aprendizaje de la materia, sino también, y eventualmente, un objeto de estudio y reflexión para la misma. Dada la naturaleza del objeto de estudio y de las situaciones de aprendizaje que cabe plantear en ella, el uso riguroso y seguro de dichos entornos resulta fundamental. En este sentido, la metodología ha de incorporar el ejercicio de procedimientos y destrezas relacionadas con la búsqueda y tratamiento de la información y de los datos, el uso crítico de medios de comunicación formales e informales, la elaboración de productos textuales o audiovisuales, el trabajo cooperativo a través de documentos compartidos y sistemas de comunicación, y la creación de portafolios, entre otras actividades que exigen un desempeño adecuado en entornos digitales.

Conciencia patrimonial

Concienciar a las nuevas generaciones sobre el valor del patrimonio como seña de identidad y factor de cohesión comunitaria y desarrollo ecosocial, es parte fundamental de las tareas a realizar para su protección y difusión. Como parte de esta labor de concienciación se debe fomentar una metodología activa y formativa enfocada a la preservación, conservación, divulgación y promoción de los bienes culturales, y en la que insista en su relación con la historia, la arquitectura o la arqueología, entre otros saberes. Dicha tarea implica la planificación y desarrollo de actividades tales como visitas virtuales o físicas a lugares de relevancia patrimonial, el estudio monográfico de obras de arte o el análisis de la conexión o transferencia entre diferentes estilos, etapas, artistas y obras.

8.- RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Materiales

Libros de texto:

- Para Dibujo Técnico I y II:
 - DIBUJO TÉCNICO I. Editorial Sandoval. ISBN: 978-84-933867-5-7. Libro de texto de carácter obligatorio (contiene las láminas de trabajo práctico).
- Para Historia del Arte:
 - HISTORIA DEL ARTE 2º BACH. De Olaguer-Feliú F., Arias de Cossío A. M. y otros Editorial SM. ISBN: 978-84-675-8718-0.

Materiales de trabajo Dibujo Técnico:

- Portaminas 0,5/0,7
- Lápiz 3H
- Goma, goma para tinta, sacapuntas
- Compás con adaptador
- Regla graduada
- Escuadra y cartabón
- Goniómetro (transportador de ángulos)
- Estilógrafos normalizados (0,2/0,4/0,8)

Materiales de trabajo Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Block A4 en 1º ESO y materiales diversos a determinar en cada trabajo (pinturas, rotuladores, cartulinas, etc). Se procurará comprar sólo lo imprescindible, trabajando con materiales reciclados y puestos a disposición desde el departamento.

Recursos didácticos

Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales de los alumnos:

- Pizarra digital
- Pizarra tradicional

Recursos en la red:

- Plataforma de dibujo técnico bbycursos.com
- Presentaciones, videos, Power Point
- Programas de dibujo técnico, diseño, edición de imágenes, etc.

Aulas

- Aula de dibujo
- Aula de 2º Bach para Historia del Arte
- Aula de informática

9.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Evaluación del proceso de aprendizaje

La evaluación del aprendizaje del alumnado ha de ser coherente con el modelo de educación competencial del currículo de la materia, por lo que debe centrarse en la adquisición de las competencias específicas, valorable a partir de los criterios de evaluación derivados de ellas.

Los instrumentos de evaluación han de ser variados y adaptables a cada propuesta didáctica y a los diferentes ritmos de aprendizaje, de acuerdo con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, y deben ser útiles en el análisis objetivo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con el fin de llevar a cabo un sistema de evaluación formativo, reflexivo y compartido, ha de realizarse un diseño planificado de los instrumentos, incluyendo un tiempo dedicado al mismo en el planteamiento inicial de las actividades. El profesorado debe promover entre el alumnado la integración de la evaluación como un proceso de diálogo donde el objetivo sea el progreso del aprendizaje.

En este sentido, es conveniente realizar una evaluación inicial que aporte información sobre los aprendizajes previos, adquiridos en la Educación Primaria o asimilados de manera informal en el propio contexto visual y audiovisual del alumnado. Esta evaluación inicial servirá de punto de partida para todas las propuestas didácticas que se desarrollen en la materia.

Durante el proceso de evaluación se debe transmitir al alumnado, de forma clara y precisa, toda la información posible al respecto, de manera que se facilite una retroalimentación continua. A modo de ejemplo, al inicio de cada actividad, tarea o proyecto, se pueden facilitar al alumnado plantillas o rúbricas de coevaluación y autoevaluación, de manera que pueda conocer aquello que se va a evaluar y que es necesario cumplir a lo largo del proceso. En las actividades o proyectos grupales se pueden utilizar plantillas o rúbricas de evaluación de grupo, que sirven para evaluar los logros y errores del trabajo realizado. A su vez, es interesante comunicar a la clase información sobre la evolución del grupo, de modo que el alumnado pueda hacer una valoración constructiva de sus posibilidades y motivar la necesidad de cambio o el fortalecimiento de sus aciertos dentro del proceso de aprendizaje.

Además, estas plantillas pueden formar parte de un diario de trabajo, en el que el alumnado responda a las cuestiones planteadas por el profesorado sobre el trabajo realizado y lo aprendido al finalizar cada actividad o proyecto, incluyendo reflexiones personales, y donde se incorpore una respuesta del profesorado ofreciendo opciones de mejora. De esta forma, el proceso de evaluación sirve para recabar información acerca de los aspectos cognitivos, técnicos y metacognitivos desarrollados.

Criterios de calificación

La calificación de la materia se basará fundamentalmente en la realización de los trabajos prácticos y proyectos programados a lo largo del curso, que abarcarán los bloques temáticos y situaciones de aprendizaje programados. Cada ejercicio práctico será evaluado con un total de 10 puntos, y entre todos los trabajos prácticos puntuados en cada trimestre se calculará la media aritmética.

Para superar positivamente cada evaluación, será obligatorio la entrega del bloque de trabajos prácticos y proyectos propuestos durante la misma.

Calificación global de cada evaluación:

La calificación de cada evaluación se obtendrá de la siguiente forma:

- **Ejercicios prácticos y proyectos: 90%** de la calificación.
- **Exposición de trabajos y actitud** en clase, utilización y cuidado del material, puntualidad en las entregas, etc: **10%** de la calificación.

Ponderación de las competencias específicas:

Ponderación COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
	TRABAJOS PRÁCTICOS Y PROYECTOS	REGISTRO DIARIO
<p>CE 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.</p> <p style="text-align: center;">(12,5%)</p>	11,25%	1,25%
<p>CE 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.</p> <p style="text-align: center;">(12,5%)</p>	11,25%	1,25%
<p>CE 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.</p> <p style="text-align: center;">(12,5%)</p>	11,25%	1,25%
<p>CE 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.</p> <p style="text-align: center;">(12,5%)</p>	11,25%	1,25%
<p>CE 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la</p>	11,25%	1,25%

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. (12,5%)		
CE 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. (12,5%)	11,25%	1,25%
CE 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. (12,5%)	11,25%	1,25%
CE 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. (12,5%)	11,25%	1,25%
PONDERACIÓN TOTAL: 100%	90%	10%

Calificación final:

La calificación final de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

9.2.- Dibujo Técnico

Evaluación

El aprendizaje que adquiere el alumnado que cursa la materia Dibujo Técnico y el grado de consecución de las competencias específicas de la materia deben ser aspectos controlados, analizados y valorados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que la evaluación debe concebirse como un elemento optimizador del mismo. En esta línea, el carácter diagnóstico de la evaluación tiene el objetivo de dirigir y orientar la práctica docente, atendiendo, entre otros, a los niveles de partida del alumnado. El carácter formativo de la evaluación debe proporcionar, por una parte, una retroalimentación al alumnado que le permite utilizar la información recibida para mejorar su aprendizaje e involucrarse en el proceso de evaluación de su trabajo, y por otra, mecanismos para la toma de decisiones y la reorientación y mejora de la propia práctica docente.

Así mismo, el carácter formativo de la evaluación aporta al alumnado información fiel y detallada sobre los resultados obtenidos, posibilitando el perfeccionamiento de su proceso de aprendizaje. Es fundamental, además, que el alumnado obtenga información de los resultados de cada actividad de evaluación realizada, más allá de una posible calificación, mediante una retroalimentación continua a lo largo de todo el proceso, que puede darse de forma oral o escrita. Teniendo en cuenta que este lenguaje gráfico utiliza trazados, símbolos y convenciones, se hará también necesario evaluar el rigor, el acabado y la limpieza, así como

la capacidad de síntesis, dadas sus características. Es importante considerar que los comentarios ofrecidos al alumnado sobre sus actividades no se centren solo en su propia producción (*feedback*), sino también en sugerencias de mejora para trabajos futuros (*feedforward*), favoreciendo una evaluación integral y continua.

Se tendrá en cuenta, por tanto:

1. Observación del trabajo cotidiano en el aula.
2. Corrección de las láminas, proyectos y ejercicios.
3. Examen.
4. Coevaluación en las exposiciones orales individuales.
5. Comprensión de los conceptos fundamentales: exposición, participación, presentaciones.
6. Asistencia regular y puntualidad en las entregas.
7. Cuidado y conservación de los materiales e instrumentos de dibujo técnico.

De este modo, la evaluación permite, por un lado, valorar el grado en el que el alumnado progresa en el dominio de las distintas competencias específicas involucradas en la materia, y por otro, analizar críticamente la propia intervención docente, para facilitar la toma de decisiones mediante un proceso planificado, que permita incorporar medidas que redunden en la mejora de la práctica educativa.

Criterios de calificación

Se considera prioritario la realización de los trabajos prácticos y proyectos programados a lo largo del curso, que abarcarán los bloques temáticos programados en función del perfil del grupo y del ajuste de la programación a los plazos previstos. Cada ejercicio práctico será evaluado con un total de 10 puntos, y entre todos los trabajos prácticos puntuados en cada trimestre se calculará la media aritmética.

Con el fin de contribuir a la capacidad de síntesis de cada alumno, a la capacidad de expresar los conceptos fundamentales del Dibujo Técnico y al control de dichos conocimientos por parte del profesor, se realizarán exposiciones orales individuales en las que el alumno preparará una pequeña parte del temario, convirtiéndose así en protagonista directo de su proceso de aprendizaje, y que serán valoradas en la calificación de cada una de las evaluaciones.

Para superar positivamente cada evaluación, será obligatorio la entrega del bloque de trabajos prácticos y proyectos propuestos durante la misma.

Ponderación de los instrumentos de evaluación:

- Examen: 40%
- Ejercicios prácticos y proyectos: 50%

- Exposiciones orales y actitud en clase, utilización y cuidado de los instrumentos de dibujo técnico, puntualidad en las entregas: 10%

Ponderación de las competencias específicas:

Ponderación COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
	EXAMEN	TRABAJOS PRÁCTICOS	EXPOSICIONES ORALES	OBSERVACIÓN DIARIA
CE 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. (10%)	4%	5%	0,5%	0,5%
CE 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. (30%)	12%	15%	1,5%	1,5%
CE 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. (30%)	12%	15%	1,5%	1,5%
CE 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. (15%)	6%	7,5%	0,75%	0,75%
CE 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. (15%)	6%	7,5%	0,75%	0,75%
PONDERACIÓN TOTAL: 100%	40%	50%	5%	5%

Calificación final:

La calificación final de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

9.3.- Historia del Arte

Evaluación

La evaluación de los aprendizajes de la materia de Historia del Arte tiene como elemento curricular central los criterios de evaluación. Así, el diseño de las situaciones de aprendizaje debe incluir actividades e instrumentos de evaluación que permitan recoger, registrar y analizar evidencias de los aprendizajes descritos en tales criterios, así como en las competencias específicas a las que estos se refieren. Asimismo, deben planificarse y proporcionarse oportunidades para la reflexión y la autoevaluación, entendida esta como la valoración que realiza el alumnado sobre los resultados de su propio proceso de aprendizaje, considerando el error como parte sustancial de dicho proceso, y promoviendo el esfuerzo y el poder de superación. Dicha autoevaluación debe contar con la orientación del profesorado y el uso de los recursos adecuados. Es igualmente importante la coevaluación, entendida como el análisis y valoración del aprendizaje del alumnado por parte de sus iguales, con objeto de promover la responsabilidad personal y el aprender a aprender. Por otra parte, la autoevaluación de la práctica docente ofrece oportunidades para la reflexión en torno al quehacer del profesorado, abarcando procesos que van desde la propia planificación hasta la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje en el aula y la valoración de los resultados. La progresión de los aprendizajes del alumnado ha de medirse con herramientas que permitan identificar los logros obtenidos. Estas herramientas, de las que se vale el profesorado para recoger, registrar y analizar evidencias de aprendizaje, y entre las que se cuenta la ponderación de ejercicios, presentaciones e informes orales y escritos, el trabajo con diarios de aprendizaje, la realización de productos fruto de la investigación individual o cooperativa, la resolución de problemas relacionados con la materia, y otras tantas actividades y tareas, deben ser diversas, accesibles y adecuadas a las circunstancias en las que se produzca la evaluación. En este sentido, conviene subrayar el valor de la evaluación como un mecanismo orientado a la inclusión y a la mejora personal del alumnado. Por último, la integración de las tecnologías digitales en la evaluación permite seleccionar y utilizar múltiples recursos, adaptándolos con más eficacia al contexto, desarrollar los aprendizajes dentro y fuera del aula, y naturalizar el uso de los medios digitales.

Criterios de calificación

Se considera como requisito importante la realización de los trabajos prácticos propuestos, tanto los comentarios de obras de arte que el alumno deberá entregar en cada trimestre como las pruebas escritas que se realizarán en horario lectivo, que tendrán como objetivo practicar el desarrollo de una parte del examen escrito de las pruebas de acceso a la universidad (EBAU): comentarios de obras artísticas o desarrollo de alguna pregunta-tema.

Con el fin de ayudar al alumnado en su proceso de estudio y organización, también se pedirá periódicamente la entrega de resúmenes y esquemas realizados de cada unidad didáctica impartida, lo que formará parte de la nota del alumno en un porcentaje de hasta 0,5 puntos (5% de la calificación).

Ponderación de los instrumentos de evaluación:

- **Exámenes:** 85% de la calificación (se realizarán dos por trimestre ponderados al 50%).
- **Pruebas prácticas, comentarios de obras, resúmenes y actitud:** 15% de la calificación.

Ponderación de las competencias específicas:

Ponderación COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
	EXÁMENES	COMENTARIOS OBRAS DE ARTE	REGISTRO DIARIO
CE 1. Identificar diferentes concepciones del arte a lo largo de la historia, seleccionando y analizando información de forma crítica, para valorar la diversidad de manifestaciones artísticas como producto de la creatividad humana y fomentar el respeto por las mismas. (12,5%)	10,625%	1,25%	0,625%
CE 2. Reconocer los diversos lenguajes artísticos como una forma de comunicación y expresión de ideas, deseos y emociones, utilizando con corrección la terminología y el vocabulario específico de la materia, para expresar con coherencia y fluidez sus propios juicios y sentimientos y mostrar respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás. (12,5%)	10,625%	1,25%	0,625%
CE 3. Distinguir las distintas funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la dimensión religiosa, ideológica, política, social, económica, expresiva y propiamente estética de la obra de arte, de su producción y su percepción, para promover una apreciación global y un juicio crítico e informado de los mismos. (12,5%)	10,625%	1,25%	0,625%
CE 4. Identificar y caracterizar los principales movimientos artísticos a lo largo de la historia, reconociendo las relaciones de influencia, préstamo, continuidad y ruptura que se producen entre ellos, para comprender los mecanismos que rigen la evolución de la historia del arte y fomentar el respeto y aprecio de las manifestaciones artísticas de cualquier época y cultura. (12,5%)	10,625%	1,25%	0,625%
CE 5. Identificar y contextualizar espacial y temporalmente a las más relevantes manifestaciones y personalidades artísticas, analizando su entorno social, político y cultural, y sus aspectos biográficos, para	10,625%	1,25%	0,625%

<p>valorar las obras y a sus artistas como expresión de su época y ámbito social, apreciar su creatividad y promover el conocimiento de diversas formas de expresión estética. (12,5%)</p>			
<p>CE 6. Conocer y valorar el patrimonio artístico en el ámbito local, nacional y mundial, analizando ejemplos concretos de su aprovechamiento y sus funciones, para contribuir a su conservación, su uso comprometido a favor de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, su promoción como elemento conformador de la identidad individual y colectiva, y como dinamizador de la cultura y la economía. (12,5%)</p>	10,625%	1,25%	0,625%
<p>CE 7. Distinguir y describir los cambios estéticos y los diferentes cánones de belleza a lo largo de la historia del arte, realizando análisis comparativos entre obras de diversos estilos, épocas y lugares, para formarse una imagen ajustada de sí mismo y consolidar una madurez personal que permita mostrar sensibilidad y respeto hacia la diversidad superando estereotipos y prejuicios. (12,5%)</p>	10,625%	1,25%	0,625%
<p>CE 8. Integrar la perspectiva de género en el estudio de la historia del arte, analizando el papel que ha ocupado la mujer y la imagen que de ella se ha dado en los diferentes estilos y movimientos artísticos, para visibilizar a las artistas y promover la igualdad efectiva entre mujeres y hombres. (12,5%)</p>	10,625%	1,25%	0,625%
PONDERACIÓN TOTAL: 100%	85%	10%	5%

Calificación final:

La calificación final de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

10.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Recuperación de las evaluaciones no superadas

➤ Dibujo Técnico:

En el caso de no superarse una o varias evaluaciones, el alumno realizará un examen de recuperación y repetirá los trabajos no aprobados, bajo la supervisión y el seguimiento de la profesora. Al ser imprescindible continuar con los trabajos de la evaluación siguiente, dichos trabajos serán realizados por cada alumno en casa, y se presentarán en la fecha fijada por la profesora.

➤ Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

En el caso del alumnado de ESO no tendrán que realizar examen, sino entregar de nuevo los trabajos suspensos o no presentados.

➤ Historia del Arte:

Se realizará un examen de recuperación de cada evaluación.

Plan para los alumnos/as que no superan la materia en la evaluación final

Todos aquellos alumnos/as de Dibujo Técnico y de Historia del Arte que no hayan superado positivamente la materia en la evaluación final (junio) deberán realizar en la convocatoria de septiembre un examen teórico-práctico que englobe los contenidos principales impartidos a lo largo del curso.

11.- MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La misma definición del proyecto curricular y de sus concreciones constituye una medida de atención a la diversidad. Por otro lado, su desarrollo en las programaciones didácticas y en las unidades didácticas genera un conjunto de propuestas que favorecen la adaptación a los intereses, capacidades y motivaciones de los alumnos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de las competencias clave y de los objetivos de cada curso y de la etapa.

Las medidas de atención a la diversidad desde el Departamento de Dibujo, pueden ser las siguientes:

- Programa de refuerzo. Dirigido a aquel alumnado que promocione al segundo curso de Bachillerato sin haber superado la materia de Dibujo Técnico I, de 1º de bachillerato, o sin haber superado la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en alguno de los cursos de la ESO. Dicho programa es organizado por el Departamento de Dibujo de manera personalizada para cada alumno/a afectado. El programa se aplicará el próximo curso, si se presenta el caso.

- Adaptaciones curriculares. Esta medida está orientada para alumnos/as que presenten necesidades educativas especiales o altas capacidades intelectuales. En el caso del Liceo, únicamente se contemplarían las adaptaciones curriculares para los alumnos/as con altas capacidades intelectuales.
- Seguimiento del trabajo práctico en el aula: En el caso de alumnos que requieran un apoyo y atención más constantes para realizar los proyectos, láminas y trabajos prácticos. Atención individualizada y ayuda por parte de la profesora.
- Adaptación a los ritmos de trabajo de cada alumno: Las materias del departamento, con una componente práctica prioritaria, requieren que la profesora tenga en consideración los diferentes ritmos de aprendizaje y de trabajo del alumnado. Para ello, la clave es utilizar la flexibilidad en los plazos de entrega y en el desarrollo de los contenidos.

12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

12.1.- Educación Plástica, Visual y Audiovisual

- 1.º ESO:
 - Visita a una exposición temporal (3º trimestre)
 - Participación en los concursos programados en el Liceo: postales de Navidad, concurso internacional de cómics.
 - Colaboración en los días conmemorativos del Liceo: cartel para el 12 de octubre, libro de la Constitución para el 6 de diciembre, actividades en carnaval, día del Liceo, etc.
- 3.º ESO
 - Visita a la exposición de Escher en el Palazzo Bonaparte (15 de noviembre).
 - Participación en los concursos programados en el Liceo: postales de Navidad, concurso internacional de cómics.
 - Colaboración en los días conmemorativos del Liceo: cartel para el 12 de octubre, libro de la Constitución para el 6 de diciembre, actividades en carnaval, día del Liceo, etc.

12.2.- Historia del Arte (2º Bachillerato)

- Visita al Palazzo Altemps (Museo Nazionale Romano). Explicación de las obras de escultura griega y romana por parte de los alumnos/as (diciembre).
- Visita a la Farnesina para estudiar la mitología en los frescos de Rafael, Peruzzi y Sebastiano del Piombo. Actividad en colaboración con el departamento de Filosofía (2º trimestre).

- Posible salida de un día a Florencia. Visita a los principales ejemplos de arquitectura renacentista de la ciudad y a la galería de los Uffizi, con explicación de las obras principales a cargo del alumnado (2º trimestre).

13.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

13.1.- Procedimientos de evaluación del proceso de enseñanza

El Departamento realizará la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, que incluirá los siguientes aspectos:

- a) Análisis de los resultados académicos.
- b) Valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica.
- c) Valoración de las relaciones entre el profesorado del Departamento y los alumnos.
- d) La pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.
- e) Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.
- f) La adecuación de la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
- g) La colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo.
- h) Propuestas de mejora.

13.2.- Procedimientos de evaluación de la práctica docente

Los indicadores de logro son una serie de preguntas que nos sirven para reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en la programación. Es una reflexión basada en la autocrítica para convertirse en una herramienta de mejora. Trata sobre:

- Los materiales y recursos didácticos utilizados.
- Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de dificultad, interés para los alumnos, significancia para el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo...
- Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos.
- Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias.
- Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TICs, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar...

Se deben establecer y valorar una serie de ámbitos o dimensiones a evaluar, y elaborar indicadores para cada uno de ellos. Estos ámbitos son:

1. Motivación del alumnado
2. Tratamiento de la diversidad
3. Actividades de aula
4. Evaluación
5. Programación

Indicadores para cada ámbito o dimensión:

1. Motivación del alumnado
 - a) He programado actividades motivadoras.
 - b) Acepto las observaciones y sugerencias de los alumnos.
 - c) Modifico las actividades que provocan rechazo o escaso entusiasmo e interés en el alumnado.
 - d) El clima de trabajo en clase es positivo.

2. Tratamiento de la diversidad
 - a) He adaptado la programación a las características y necesidades del alumnado.
 - b) Contemplo y valoro los diferentes ritmos de aprendizaje.
 - c) Flexibilizo la temporalización de la materia.

3. Actividades de aula
 - a) Son diversas.
 - b) Utilizo recursos variados.
 - c) Doy a conocer la finalidad de cada actividad.
 - d) Impulsan la participación del alumnado.
 - e) Organizo adecuadamente el tiempo de clase.
 - f) Propongo actividades colaborativas.
 - g) Propongo actividades que contribuyen al aprendizaje autónomo.

4. Evaluación
 - a) Utilizo diferentes pruebas de evaluación (exámenes, trabajos individuales, trabajos colectivos, exposiciones orales...).
 - b) Utilizo diversos instrumentos de registro (notas en el cuaderno del profesor, competencias clave...).
 - c) Al inicio de cada unidad didáctica o del proyecto, los alumnos conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades a realizar y cómo se desarrollará la evaluación.
 - d) Opciones de mejora de los resultados.

5. Programación
 - a) Tengo en cuenta a qué perfil de alumnado va dirigida.
 - b) Analizo los recursos y los selecciono en base a su idoneidad.
 - c) Tengo en cuenta la secuenciación de los contenidos y la temporalización de las actividades.
 - d) Utilizo instrumentos para evaluar las competencias.
 - e) Doy a conocer a los alumnos los elementos de la programación: contenidos, actividades, temporalización, criterios de evaluación y calificación, criterios de recuperación, contenidos mínimos...).

Instrumentos de recogida de datos:

En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:

- Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.
- Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.
- Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.
- Rúbricas de autoevaluación: facilitan cuantificar el grado de consecución de aspectos concretos.

Medidas de mejora:

La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora. Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos. Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

14.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Al finalizar el curso y después de cada trimestre, el departamento llevará a cabo la evaluación de la programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
- b) Validez de los perfiles competenciales.
- c) Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- d) Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.
- e) Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- f) Pertinencia de los criterios de calificación.
- g) Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- h) Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- i) Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- j) Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Además, el departamento realizará un seguimiento continuo del desarrollo de la programación, recogiendo las observaciones pertinentes y las incidencias en el libro de actas del departamento.

En Roma, a 25 de octubre de 2023

La jefa del departamento

María Constantino Arriaga