PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027



Departamento DIBUJO

IES ATAULFO ARGENTA

CURSO: 26/27

MATERIAS: Ed. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL I y II

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

DIBUJO TÉCNICO I y II

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

MIEMBROS

TITULAR	MATERIA	CURSO
DÑA. PALOMA TAPIA SANMARTÍN	3º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	3º eso A
	3º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	3º eso B
	3º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	3º eso C + DIVER
JEFATURA DE DEPARTAMENTO	1º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	1º eso A
DÑA. SUSANA FERNANDEZ RODRIGUEZ	1º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	1º eso B
	1º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	1º eso C

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

	1º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	1º eso D
JEFATURA DE ESXTRAESCOLARES	MOVIMIENTOS ARTISTICOS II Bachillerato	2º BACHT.
DÑA. CRISTINA LASA SANCHEZ	3º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	3º eso C + DIVER
	3º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	3º eso D
	3º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	3º eso E
	4º EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUA	4º: A, B, C, D.
	II BACHILLERATO – Dibujo Técnico	2º BACHT. DT II

TAÚLFO ARGENTA

MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL -1º

INTRODUCCIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los

conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y

artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

OBJETIVOS COEDUCATIVOS

a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado.

Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.

b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o

completando los contenidos que se imparten.

c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas

de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.

d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de

modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

1º ESO -			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN(%)	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	**DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA**	**COMPETENCIA ESPECÍFICA**
1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen. **5%**	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación. - RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual – EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	1. Comprender la importancia algunos ejemplos seleccionado las distintas manifestaci culturales y artísticas han tenid el desarrollo del ser hum mostrando interés por el patrim como parte de la propia cultura, entender cómo se convierten e testimonio de los valores convicciones de cada persona y sociedad en su conjunto, y reconocer la necesidad de protección y conservación.

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. **5%**			
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. **5%** 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas,	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación. - RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	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

incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. **5%** 2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases. **5%**	– EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL		diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del

perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. **5%** 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. **5%**	- RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual – EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL		disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2	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

sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. **5%** 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%**	- RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual – EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL		posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para

soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas. **5%**

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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. **5%**

- RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación)

– OBSERVACIÓN DIARIA:

corrección diaria individual

– EXPOSICIÓN ORAL
– TRABAJO FINAL

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.

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. **5%** 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación. - RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual – EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	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.

de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad. **5%**			
7.1. Planificar 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos. **15%**	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación. - RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual – EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y 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.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, 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. **5%**	– TRABAJOS Y PROYECTOS : Tareas mixtas. Análisis. Tareas de indagación. - RÚBRICAS (autoevaluación y coevaluación) – OBSERVACIÓN DIARIA: corrección diaria individual – EXPOSICIÓN ORAL – TRABAJO FINAL	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.
8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando			

las características del público destinatario. **10%**

8.3. Exponer 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. **5%**

SABERES BÁSICOS

A. **Patrimonio artístico y cultural.**

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales
  y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.

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. Escala, profundidad. El claroscuro.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

- El texto como elemento compositivo. La tipografía.
-

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.
- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas.
- Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D.
- Interrelación entre lenguajes.

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 publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos.
- Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.

TAÚLFO ARGENTA

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 1º ESO

Secuencia de UUDD integrando SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1º ESO

1º TRIMESTRE

UNIDAD DIDACTICA 1: LA EXPRESIÓN VISUAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
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.	**1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales, su** función y finalidad desde una perspectiva de género. **2. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales** de	**A. Patrimonio artístico y cultural** – Los géneros artísticos. **B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica** – El lenguaje visual como forma de comunicación.

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.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad desde una perspectiva de género.

3. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, **justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza**, integrando racionalidad y sensibilidad.

4. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

- CCL1
- STEM3
- CPSAA1, CPSAA3
- CC1
- CE3

– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
– La composición. Conceptos de equilibrio y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– 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. Su uso en el arte y sus características expresivas

proyecto a la intención y a las características **- CCEC1, CCEC2, CCEC4**
del público destinatario.

TAREAS Y ACTIVIDADES:

1-Láminas

Lamina 1

Concepto de composición y de silueta, construcción con líneas**. PICASSO**

Lámina 2 LOS GIRASOLES Van Gogh, puntillismo

Mezcla de color en la retina.

LAMINA 3 –CONCURSO DE CHAPAS 25 N.

LAMINA 4- LA LINEA GEOMÉTRICA- PABLO PALAZUELO

LAMINA 5 -

2-Cuaderno

Dos entregas: AUTORRETRATO (EN DIN A3)

Bocetos, apuntes, diario de clase....

Dibujos rápidos

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: todo es evaluable.

- **La observación (PC) (**participación en clase, interacción con los compañeros, etc.)
- **El análisis del desempeño del alumnado (esquemas, apuntes del cuaderno, dibujos preparatorios)**
- **Producciones del alumnado**; láminas, proyectos terminados.

Unidad	1. **La expresión VISUAL**
Título de la situación de aprendizaje	**Pintar con puntos: versiona un cuadro** **Traza con líneas, puntos y manchas**
Descripción	-A partir del famoso cuadro “los girasoles” de Van Gogh, transformarán una obra conocida en otra producción artística, del postimpresionismo al puntillismo. En clase tendrán para elegir varios modelos de girasoles en función de la dificultad.

	- A partir de dibujos de línea de Picasso con temática de mujer con paloma o manos, realizar una versión a línea de contorno controlando esta repasándola con el rotulador negro. Pintar en estilo cubista mediante ejemplos mostrados en la pantalla digital.
Saberes básicos	– – Los **géneros artísticos: postimpresionismo y surrealismo.** o **Manifestaciones culturales** y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. o Elementos básicos del lenguaje visual: **el punto y la línea** Posibilidades expresivas y comunicativas. o Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: **forma, color y textura.** – El proceso creativo a través de **operaciones plásticas**: **reproducir y transformar**.
Competencia específica	– **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.

Criterios de evaluación	**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. **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. **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. **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. **3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales** de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. **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.

	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. **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.
Descriptores perfil salida	**CCL-1** **CCEC1- CCEC2-CCEC3-CCEC4**
Tiempo estimado	3 h

UNIDAD 2 : COLOR Y TEXTURA

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas **manifestaciones culturales y artísticas** han tenido en el desarrollo del ser humano,	**1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales, su**	**A. Patrimonio artístico y cultural** – Los géneros artísticos.

mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura.

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.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias.

función y finalidad desde una perspectiva de género.

2. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad desde una perspectiva de género.

3. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, **justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza**, integrando racionalidad y sensibilidad.

4. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

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.
– La composición. Conceptos de equilibrio y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario.	**- CCL1** **- STEM3** **- CPSAA1, CPSAA3** **- CC1** **- CE3** **- CCEC1, CCEC2, CCEC4**	secas. Su uso en el arte y sus características expresivas

TAREAS Y ACTIVIDADES:

1-Láminas

Lamina 1- Dibujo de halloween .Atmósfera de color oscuro con ceras , pinturas de madera, rotuladores a partir de caratulas de peliculad de la historia del cine.

Lamina 2- Propuestas de dibujos con armonías de colores- referentes de artistas : David Hockney, postimpresionistas, fovistas

Lamina 3- La textura del papel – la linea orgánica -Dubufett

Lámina 4 – El simbolismo en el color

2-Cuaderno

Bocetos, apuntes, diario de clase....

Dibujos rápidos

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: todo es evaluable.

- **La observación (PC) (**participación en clase, interacción con los compañeros, etc.)
- **El análisis del desempeño del alumnado (**producciones, creaciones, porfolio etc.**)**
- **Producciones del alumnado**; láminas, proyectos terminados.

Unidad	2.COLOR Y TEXTURA
Título de la situación de aprendizaje	**Pintar con puntos: versiona un cuadro** **Traza con líneas, puntos y manchas**
Descripción	A partir de la observación y el estudio mediante bocetos rápidos y esquemáticos de una rosa con múltiples imágenes tanto iconográficas como fotográficas, hacer una interpretación de una rosa directamente a bolígrafo y a mano alzada. A partir del famoso cuadro “Noche estrellada” de Van Gogh, transformarán una obra conocida en otra producción artística, del postimpresionismo al puntillismo.

Saberes básicos	Para ello dibujan a mano alzada con lapicero y sin apretar el esquema del cuadro de Van Gogh, seguidamente interpretan y reproducen mediante puntos el cuadro de Van Gogh dejándose llevar por su sentido del color y del contraste. Reproducir el cuadro de Miro “Mujer soñando con la evasión” Para ello dibujan a mano alzada directamente con bolígrafo el cuadro de Miró, controlando medidas y proporciones. – – Los **géneros artísticos: postimpresionismo y surrealismo.** o **Manifestaciones culturales** y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. o Elementos básicos del lenguaje visual: **el punto y la línea** Posibilidades expresivas y comunicativas. o Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: **forma, color y textura.** – El proceso creativo a través de **operaciones plásticas**: **reproducir y transformar**. –
Competencia específica	**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

Criterios de evaluación	convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. **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. **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. **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. **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. **3.1Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales** de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

	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. **6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno** en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. **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.
Descriptores perfil salida	**CCL-1** **CCEC1- CCEC2-CCEC3-CCEC4**
Tiempo estimado	3 h

UNIDAD 3-TRAZADOS GEOMÉTRICOS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas	**1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y**	**A. Patrimonio artístico y cultural** – Los géneros artísticos.

manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura.

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.

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.**

artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio

4.1 Reconocer 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 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre

– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
– 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

6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias.	ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. **6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto**, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. **6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno** en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. **CCL1** **CPSAA3,** **CC1,** **CCEC1, CCEC2, CCEC3.**

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: todo es evaluable.

- **La observación (PC) (**participación en clase, interacción con los compañeros, etc.)
- **El análisis del desempeño del alumnado (**producciones, creaciones, porfolio etc.**)**
- **Producciones del alumnado.**

Unidad	**3. Trazados geométricos**
Título de la situación de aprendizaje	**Exposición de COPOS de Nieve**
Descripción	Se analizará, visualizará y estudiará, la naturaleza y su geometría. Los copos de nieve son unas de las formaciones geométricas más interesantes. Esta formación será estudiada con más intensidad. Se pondrá en valor la importancia de la geometría y su presencia en la naturaleza, Cada estudiante realizara su propia forma geométrica basada en el hexágono y su vez se estudia la monocromía y los colores fríos. Se expondrán los trabajos realizados antes del periodo vacacional de navidad dando paso al invierno.

Saberes básicos	Cada estudiante realizará una memoria final del diseño – Los **géneros artísticos.** – **Manifestaciones culturales** y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – El proceso creativo a través de **operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.** – Factores y **etapas del proceso creativo**: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a **la geometría plana y trazados geométricos básicos.** – **Técnicas básicas** de expresión gráfico-plástica en **dos dimensiones**. Técnicas **secas y húmedas.** Su uso en el arte y sus características expresivas.
Competencia específica	**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.

Criterios de evaluación	**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. **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.** **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. **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. **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 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

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.

4.1 Reconocer 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 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.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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.

Descriptores perfil salida	**8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas,** argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. **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 Exponer 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. **CCL1** **STEM3** **CPSAA3** **CC1** **CE3** **CCEC2**
Grupo de trabajo	Individual

Tiempo estimado	3 h

2º TRIMESTRE

UNIDAD DIDACTICA 4: FORMAS POLIGONALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural

– Los géneros artísticos.

– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

diseño y la realización de un proyecto artístico.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario.

aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal

7.1 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.

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden

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

generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

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 Exponer 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.

CCL1
CPSAA3

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

CC1-CC3
CCEC1-CCEC3-CCEC4
STEM3
CE3

ACTIVIDES Y TAREAS

Construcción de triángulos

Construcción de cuadriláteros

Construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia

Construcción de polígonos estrellados inscrito en una circunferencia

Autoevaluación – 10 fotografías, reconociendo los polígonos en la naturaleza.

10 fotografías de polígonos en la arquitectura

10 fotografías de polígonos en los instrumentos y enseres cotidianos.

Visualizar el video “Donald y el mundo de las matemáticas “

“El mundo de las espirales “

Estos están relacionados con las geometrías con las matemáticas, la música, el arte clásico, la filosofía, y las ciencias Naturales

Redes modulares del triángulo equilátera y cuadrado, derivando en hexágono y octógono, p olígonos estrellados de 6 y 8 puntas ….

Estudio de los ángulos de 30º, 45º, 60º, 90º y 120º.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: todo es evaluable.
La observación (PC) (participación en clase, interacción con los compañeros, etc)
El análisis del desempeño del alumnado (producciones, creaciones, etc)
Producciones del alumnado, cenefas

Unidad	**4. Formas poligonales**
Título de la situación de aprendizaje	**Estudio de mosaicos de la Alhambra**
Descripción	Los mosaicos más reconocidos de la Alhambra (Pez volador, Pajarita, Avión y Hueso) están situados en las estancias de los Palacios de la Alhambra. Se analizarán de forma guiada los diseños sobre las redes geométricas y se experimentará en la realización propia de los diseños a través de la geometría y del color. Se expondrán los trabajos haciendo hincapié en el proceso de elaboración y reconociendo los posibles errores y las posibilidades de mejora de las creaciones. Se trabajarán las formas poligonales del triángulo equilátero y el cuadrado de donde se derivará al hexágono y el octógono mediante las redes modulares

Saberes básicos	Además, se trabajan los ángulos de 60º, 120º, 90º y 45º. También se analizarán figuras como el rombo o el trapecio y los estrellados a la evz que volveremos a trabajar el manejo de la escuadra y el cartabón, la simetría, el ritmó y la semejanza – **Manifestaciones culturales** y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – **Las formas geométricas en el arte y en el entorno**. Patrimonio arquitectónico. – El proceso creativo a través de **operaciones plásticas**: **reproducir, aislar, transformar y asociar**. – Factores y **etapas del proceso creativo**: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a **la geometría plana y trazados geométricos básicos**. – **Técnicas básicas** de expresión gráfico-plástica en **dos dimensiones**. Técnicas **secas y húmedas**. Su uso en el arte y sus características expresivas.
Competencia específica	**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. **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

Criterios de evaluación	contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como **fuente generadora de ideas y respuestas.** **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. **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. **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. **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. **4.1 Reconocer 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 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.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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.

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

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 Exponer 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.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

Descriptores perfil salida	**CCL1,** **CCEC2** **CPSAA1, CPSAA3** **CC1** **CCEC1 ,CCEC4** **CE3**
Tiempo estimado	4h

3º TRIMESTRE

UNIDAD DIDACTICA 5: COMUNICACIÓN VISUAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
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	**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	A. Patrimonio artístico y cultural – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus

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.

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.

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 convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

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.

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

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

– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

posibilidades que ofrecen como **fuente generadora de ideas y respuestas.**

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.

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.

impresiones y emociones y expresando la opinión de forma abierta.

4.1 Reconocer 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 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.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la

– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
– Imágenes visuales: lectura y análisis.
– Imagen fija y en movimiento.

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.

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.

experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la

elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal

7.1 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.

8.2 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

ACTIVIDES Y TAREAS:

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

1-Inventar una figura imposible que no pueda ser construida haciendo una paradoja como ilusión óptica.

2-Elegir esta imagen u otra que te les guste y explicarla:

a-Sus elementos en la comunicación visual: mensaje, emisor, canal, receptor y código.

b-Su lectura objetiva y subjetiva.

3-Busca imágenes que muestren diferentes propósitos en su mensaje. Pégalas en distintas cartulinas clasificándolas en grupos:

a. **Informar.**
b. **Expresar, entretener, disfrutar.**
c. **Obligar, persuadir, sugerir.**
d. **Embellecer.**

4-Investigar sobre la obra de Bridget Riley y realizar su propia obra de op art.

5-Dibujar algún objeto, animal o parte del cuerpo con nivel de iconicidad medio y bajo.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: todo es evaluable.
La observación (PC) (participación en clase, interacción con los compañeros, etc)
El análisis del desempeño del alumnado (producciones, creaciones, porfolio etc)
Producciones del alumnado; cuaderno
Proyecto.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

Unidad	**5. Comunicación visual**
Título de la situación de aprendizaje	**La memoria colectiva**
Descripción	A partir del conocimiento de la técnica del collage o fotomontaje, los alumnos, en grupos, realizarán una composición empleando dicha técnica con el tema libre Se tienen que centrar en los acontecimientos personales más importantes vividos y elegir el que mayor impacto les haya provocado, escribiendo lo que ha significado para ellos. Elaboran una idea individual y mediante bocetos la desarrollarán. Las imágenes serán recortadas, copiadas, ampliadas o reducidas usando variaciones de forma, textura, color y composición sobre un soporte en tamaño A4.
Saberes básicos	– El **lenguaje visual** como forma de **comunicación.** – La **percepción visual**. Introducción a los **principios perceptivos**, elementos y factores. o **Técnicas básicas** de expresión gráfico-plástica en **dos dimensiones**. Técnicas **secas**. Su uso en el arte y sus características expresivas. o **El lenguaje y la comunicación visual**. Finalidades: **informativa, comunicativa, expresiva y estética**. Contextos y funciones.

Competencia específica	– **Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.** 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. **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. **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. **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.

Criterios de evaluación	**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. **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. **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. **3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales** de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. **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. **5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales**, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

	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. **7.1 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.
Tiempo estimado	2 h

Unidad	**5. Comunicación visual**
Título de la situación de aprendizaje	**Moviendo imágenes**
Descripción	Basándonos en los contenidos de la unidad se presentarán los pasos para la elaboración de un fenaquistiscopio, teniendo en cuenta en primer lugar la construcción de los discos y posteriormente la realización de los dibujos. La propuesta es que sea un regalo pensando en alguien especial, por lo que la implicación, la motivación y la intención están definidas.

	Al finalizar el proyecto se escribirá una memoria con conclusiones sobre el proceso de aprendizaje y autoevaluación.
Saberes básicos	– Factores y **etapas del proceso creativo:** elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. **Imagen fija y en movimiento**. Introducción a las diferentes características **de la animación**. **Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales** sencillas, de forma individual.
Competencia específica	**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. **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. **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.
Criterios de evaluación	

	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. **7.1 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. **8.2 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.
Tiempo estimado	3 h

UNIDAD DIDACTICA 6: MEDIOS AUDIOVISUALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
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	1.2 **Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas**, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus	A. Patrimonio artístico y cultural – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus

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.

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

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de

particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

2.2 **Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico** a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

2.1 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.
expresiones culturales

2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las

aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

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

observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario

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.**

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 **propias** y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad .

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

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.

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos,

mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

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.

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.

geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

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.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

7.1 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.

ACTIVIDES Y TAREAS:

1. Fotos analógicas (hechas con carrete y reveladas en papel).
Buscar en tu casa fotografías impresas en papel de épocas pasadas, cuando no existía la fotografía digital. El estudiante tiene que preguntar a padres y/o abuelos y qué recuerdos y emociones les traen, luego escanear alguna imagen y compartirla con los compañeros en el aula.

2.Diario gráfico de un día con diez fotos.
Se tata de describir, a través de fotografías, un día cualquiera de su rutina entre semana como estudiante. La historia que van a contar a través de las imágenes transcurre desde el momento en que se levantan hasta que se acuestan.

- Me levanto.
- Desayuno.
- Camino al instituto.
- Tareas en clase (no olvides pedir permiso a tus docentes).
- Juegos en el recreo (no olvides preguntar al resto de estudiantes si no tienen inconveniente en aparecer en tus fotografías).
- Vuelta a casa.
- Almuerzo en casa con mi familia o no.
- Un rato de descanso.
- Actividades extraescolares.
- Repaso y estudio en casa lo aprendido por la mañana.
- Mi tiempo de relax.
- Cena, ducha y a dormir.

Solamente pueden elegir diez imágenes de todo el material que hayan producido. Tienen que intenta variar los encuadres y experimenta con distintos puntos de vista.

Montar cronológicamente las imágenes en una presentación PowerPoint (una imagen por diapositiva) y subirlas a Teamns

3.Experimentación y análisis con fotografías en blanco y negro.
Realizar fotografías en su entorno urbano con tu teléfono móvil o cámara digital. La propuesta es visitar los principales monumentos históricos de tu ciudad y tratar de buscar puntos de vista diferentes de las fotografías que hayan visto acerca de ellos en libros o publicaciones.

4.Mafalda es una gran pensadora. A través del cómic y del humor ha tratado grandes temas sociales, políticos y nos ha hecho pensar y reflexionar sobre valores. También nos recuerda muchos temas que a veces tratamos de olvidar.

Buscar casa, en la biblioteca del instituto o en la biblioteca de Castro Urdiales, algún libro con las tiras de Mafalda. Tienen que leer varias y descubrir las que más les inspiren y les hacen reflexionar. También pueden buscar en Internet.
A continuación, dibujaran una copia para compartir y poner en común en el aula, explicando por qué han elegido esta tira en concreto, qué tema es la base de la historia y lo que han aprendido con ella.

5.Grandes historias en pocos minutos. Visionado y posterior debate en el aula de algunos cortos de animación.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: todo es evaluable.

- **La observación (PC) (**participación en clase, interacción con los compañeros, etc)
- **El análisis del desempeño del alumnado (**producciones, creaciones, porfolio etc**)**
- **Escalas de valoración.**
- **Producciones del alumnado.**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

Unidad	**6. Medios audiovisuales**
Título de la situación de aprendizaje	**Elaboración de un cómic**
Descripción	El cómic es una producción artística realizada con creatividad e imaginación que busca expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios. Basándonos en los contenidos de la unidad, se ofrecerán las pautas para la elaboración de un cómic, de solo tres viñetas donde no exista texto escrito, pero si obligatoriamente metáforas visuales, onomatopeyas y líneas cinética.
Saberes básicos	– Los **géneros artísticos.** – **Manifestaciones culturales** y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – **El lenguaje y la comunicación visual**. Finalidades: **informativa, comunicativa, expresiva y estética**. Contextos y funciones. – **Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.**

Competencia específica	– **Imagen fija y en movimiento**, origen y evolución. Introducción a las diferentes características **del cómic.** – **Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales** sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. **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. **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. **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.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

Criterios de evaluación	**4.1 Reconocer 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 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 **5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales**, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. **7.1 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.
Tiempo estimado	3 h

Unidad	**6. Medios audiovisuales**
Título de la situación de aprendizaje	**Fotomontaje**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

Descripción	A partir del conocimiento del la" fotonovela", buscaremos objetos cotidianos para convertir en actores, escribiremos una breve historia y la contaremos mediante fotografías con las que haremos un PowerPoint Añadiremos música y un tiempo de presentación con transiciones entre diapositiva y diapositiva.
Saberes básicos	– Los **géneros artísticos.** – **Manifestaciones culturales** y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – **El lenguaje y la comunicación visual**. Finalidades: **informativa, comunicativa, expresiva y estética**. Contextos y funciones. – **Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.**
Competencia específica	**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. **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.

Criterios de evaluación	**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. **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. **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 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias** y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. **5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales**, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

	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. **7.1 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.
Grupo de trabajo	Grupos de 4 -5
Tiempo estimado	3 h

Unidad	**7. PATRIMONIO CULTURAL**
Título de la situación de aprendizaje	**Conociendo Cantabria**
Descripción	Realización de trabajos relacionados con monumentos y Patrimonio de localidades como Comillas, Santillana del Mar, Santander etc...
Saberes básicos	∉ Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto

histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.

Competencia específica	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.
Criterios de evaluación	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen. **5%**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
Grupo de trabajo	Grupos de 4 -5
Tiempo estimado	3-5 h

3º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	**3º ESO (Cantabria)**

Justificación Legal

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

"La presente programación didáctica se fundamenta en la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**. A nivel autonómico, se rige por el **Decreto 42/2022, de 26 de julio**, por el que se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria para el nivel de 3º de ESO."

Tabla de Competencias y Criterios Oficiales (3º ESO)

Competencia Específica	Criterios de Evaluación Oficiales	Descriptores Perfil
C1. Patrimonio cultural Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas...	**1.1.** Analizar producciones plásticas y visuales significativas relacionándolas con su contexto y con perspectiva de género. **1.2.** Explicar la importancia del patrimonio cultural y la necesidad de su conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1
C2. Decodificación crítica Explicar las propiedades de las imágenes analizando intenciones...	**2.1.** Analizar de forma crítica los mensajes visuales, identificando elementos formales y la manipulación en los medios. **2.2.** Valorar de forma razonada las producciones artísticas superando estereotipos.	CP2, STEM2, CD1, CPSAA4, CCEC2
C3. Expresión plástica Expresar ideas y sentimientos eligiendo lenguajes y técnicas...	**3.1.** Experimentar con técnicas gráfico-plásticas valorando sus cualidades expresivas. **3.2.** Elaborar producciones propias aplicando estrategias de representación del espacio.	CCL1, CD2, CPSAA1, CCEC3

C4. Lenguaje audiovisual Utilizar los lenguajes fundamentales (fijo y movimiento)...	**4.1.** Distinguir los elementos y formatos de la comunicación visual y audiovisual. **4.2.** Crear producciones audiovisuales utilizando pautas y herramientas básicas de forma autónoma.	CCL1, CD1, CD2, CCEC3, CCEC4
C5. Proceso creativo Planificar y desarrollar proyectos artísticos individuales/colectivos...	**5.1.** Desarrollar fases del proceso creativo (bocetos, esquemas, pruebas) buscando soluciones originales. **5.2.** Asumir con responsabilidad funciones en proyectos colaborativos y grupales.	STEM4, CD3, CPSAA3, CE3, CCEC4
C6. Creación digital Utilizar herramientas digitales específicas para crear...	**6.1.** Emplear aplicaciones digitales específicas para modificar y generar contenidos visuales. **6.2.** Aplicar las normas sobre derechos de autor y licencias de uso en entornos virtuales.	CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4
C7. Sostenibilidad y entorno Apreciar el entorno natural y urbano reflexionando sobre el consumo...	**7.1.** Seleccionar materiales reciclados o sostenibles en las producciones propias. **7.2.** Colaborar en el mantenimiento y orden del aula-taller optimizando recursos.	CPSAA2, CC4, CE1, CCEC3
C8. Identidad personal Desarrollar una cultura artística que potencie la autoestima...	**8.1.** Argumentar las elecciones estéticas propias manifestando respeto y asertividad. **8.2.** Valorar la diversidad de manifestaciones artísticas como fuente de enriquecimiento personal.	CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC1

Saberes Básicos (3º ESO)

- **A. Patrimonio artístico:** Manifestaciones más destacadas a lo largo de la historia. Análisis de la imagen y perspectiva de género. Museos y conservación.
- **B. Elementos formales y lenguaje visual:** La geometría y el trazado en el arte. Elementos del lenguaje visual (punto, línea, color, textura). Estructuras modulares y redes compositivas. [1]
- **C. Expresión gráfica y procedimientos:** Técnicas húmedas, secas y mixtas. El dibujo técnico aplicado al diseño y representación espacial básica.
- **D. Imagen y comunicación audiovisual:** La publicidad, los medios de masas y la manipulación digital. El cine, el guion y el lenguaje multimedia.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

3º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Y DESCRIPTORES	CRITERIOS EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
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	1.1. **Reconocer los factores históricos y sociales** que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género	Situación de aprendizaje/proyecto Registro de aula Producciones de los alumnos	A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el

reconocer la necesidad de su protección y conservación. La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas. Entre los ejemplos analizados es imprescindible que aparezcan creaciones de artistas de distintos géneros y contextos históricos y culturales, con el	utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen, 1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. Competencia específica 2. 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	Pruebas practicas Producciones por grupo.	contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. 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

objetivo de que el alumnado conozca la historia del arte con perspectiva de género e interculturalidad.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. **Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas**, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. **Identificar las diferentes fases del proceso creativo** que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.

textura. Escala, profundidad. El claroscuro.

– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.

– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento compositivo. La tipografía.

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

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

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.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus

Competencia específica 3.

3.1. **Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas**, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio.

3.2. **Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte** en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

– Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.

–

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las

Competencia específica 4.

4.1. **Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos,** así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. **Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas**, estableciendo conexiones entre ellas e

– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

– Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D.

-Interrelación entre lenguajes.

creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

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

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno

incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Competencia específica 5.

5.1. **Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales**, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. **Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas**,

audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del

justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

Competencia específica 6.

6.1. **Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto** (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando

imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil

empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

6.2. **Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno** en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 7.

7.1. P**lanificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente**, ajustándose

de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

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.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el "videomapping", el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el

al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.

Competencia específica 8.

8.1. **Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas**, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca

alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. **Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa**, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. **Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones**

proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

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

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

comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se

potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

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

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus

procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

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

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y 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.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades técnicas y expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de

técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes gráfico-artísticos en la elaboración de un proyecto artístico o de diseño que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CC1, CC3, CCEC4.

8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público

destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar

su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades de planificación, expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

ESO Continua, formativa e integradora.

La evaluación tiene como referente los criterios de evaluación y el grado de adquisición de estos.

La calificación estará basada en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas.

-

-

3º DE LA ESO CRITERIO DE EVALUACIÓN. "SITUACIONES NDE APRENDIZAJE"

Evaluación inicial

INFORMACIÓN SOBRE EL PROCEDER DE LA ASIGNATURA

- **MATERIALES BÁSICOS QUE SE UTILIZARAN DURANTE EL CURSO.**
- **TRABAJO PARA EVALUACIÓN INICIAL:**

Creación de una carpeta donde se conservarán los apuntes y láminas de todo el curso, a través de materiales de reciclaje, y repasado las diferentes técnicas y estilos que se vieron previamente en 1º de la eso.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

1º Evaluación

1º - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

UNIDAD : 1**.- LA EXPRESIÓN GRÁFICA** TÍTULO: **EL PUNTO**

DESCRIPCIÓN:

En este proyecto se les brinda la oportunidad de experimentar con el punto desde dos perspectivas diferentes:

- Adentrándose en el mundo del POP ART a través del artista Roy Liechtenstein, como inspiración tras analizar sus criterios empleados. De esta forma, algo tan cotidiano para el alumnado como un punto gráfico es llevado al campo artístico para expresar, componer o dar color.

DESCRIPTORES: **CE1 – CCEC1**

CE4 - CCL2, CCEC2

CE5 CCL2, CCEC3, CCEC4

CE6 – CCL2, CCEC3

GRUPO DE TRABAJO: Trabajo individual.

TEMPORALIZACIÓN: 2 sesiones, aproximadamente en función del ritmo de trabajo de la clase.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Los géneros artísticos: POP ART. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	**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. **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. **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	**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. **4.1** Reconocer 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.

y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. **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.	**5.1** Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión persona.

2º SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

UNIDAD : **2º COLOR Y TEXTURA** TÍTULO: **CAMBIAR EL SIGNIFICADO DE UN CUADRO**

DESCRIPCIÓN:

El alumnado tendrá la oportunidad de transformar el significado o mensaje de una obra artística que les guste recreándola con recursos como puntos, líneas, planos, colores y texturas diferentes al original. Proceso: búsqueda de la obra e información, nuevo mensaje, paso de dibujo al papel, elección de técnica y procedimiento, título, nuevo significado y reflexión escrita sobre dificultades y soluciones. De

esta forma, podrán centrarse en temas importantes en su vida cotidiana como los malos tratos, el hambre en el mundo, la migración obligada o la ecología.

DESCRIPTORES: CE1 – CCL1, CPSAA3, CC1, CC2.

CE2 – CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3.

CE3 – CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

CE5 – CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC4.

CE8 – CCL1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

GRUPO DE TRABAJO: Trabajo individual**.**

TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones aproximadamente según el ritmo de la clase**.**

SABERES BÁSICOS	**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**	**DRITERIOS DE EVALUACIÓN**
- Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su	**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	**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

relación con el contexto histórico.	su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
- El lenguaje visual como forma de comunicación. o Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. o Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. o El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir y transformar.	**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.	**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 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales	**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.	

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.	**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. 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. **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.	**3.1** Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. **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. **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.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

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 Exponer 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.

Cccc

4 º SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

UNIDAD : **4º FORMAS POLIGONALES** TÍTULO: **ESCHER Y EL ARTE DE LA ALHAMBRA**

DESCRIPCIÓN:

La Alhambra ha sido una fuente de estudio para numerosos artistas. Escher estudió los diseños geométricos de la Alhambra para realizar una serie de trabajos aplicando las leyes matemáticas presentes en los mosaicos nazaríes. A partir de la observación de los ejemplos realizados por Escher, reconociendo los procesos de dibujo, se realizará el diseño de un patrón a través de la experimentación y la diversidad de propuestas. Se analizarán los distintos resultados para seleccionar la opción más adecuada.

DESCRIPTORES: CE1 – CC1, CCEC1.

CE3 – CPSAA4, CCEC2.

CE5 – CPSAA1.

GRUPO DE TRABAJO: Trabajo individual.

TEMPORALIZACIÓN: 3 sesiones aproximadamente según el ritmo de trabajo.

SABERES BÁSICOS	**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**	**DRITERIOS DE EVALUACIÓN**
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y	**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	**1.1** Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y

las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.	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. **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. **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.	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** Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. **3.1** Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

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.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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.

3º Evaluación

5 º SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

UNIDAD : **5º COMUNICACIÓN VISUAL** TÍTULO: **MOVIENDO IMÁGENES**

DESCRIPCIÓN:

Basándonos en los contenidos de la unidad se presentarán los pasos para la elaboración de una video memoria. En el video habrá de constar todos los trabajos realizados, de una manera clara y concisa.

DESCRIPTORES: CE5 – CPSAA1, CPSAA4, CCEC3, CCEC4.

CE7 – STEM3, CCEC4

CE8 – CCL1, STEM3, CE3, CCEC4**.**

GRUPO DE TRABAJO: Trabajo individual.

TEMPORALIZACIÓN: 3 sesiones aproximadamente dependiendo del ritmo de trabajo.

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Imagen fija y en movimiento. Introducción a las diferentes características de la animación. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual.	**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. **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. **8.** Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público	**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. **7.1** 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

	destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. **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.

6 º SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

UNIDAD : **6 .- MEDIOS AUDIOVISUALES** TÍTULO: **ELABORACIÓN DE UN ANUNCIO PUBLICITARIO**

DESCRIPCIÓN:

El cómic es una producción artística realizada con creatividad e imaginación que busca expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios. Basándonos en los contenidos de la unidad, se ofrecerán las pautas para la elaboración de un cómic, teniendo en cuenta en primer lugar la idea del tema que se va a desarrollar y posteriormente la planificación mediante un guion literario. Se tendrá

en cuenta la importancia del lenguaje del cómic como medio para expresar ideas y sentimientos. La experimentación con diversas técnicas y soportes nos ayudará a desarrollar la capacidad de comunicación y reflexión crítica.

DESCRIPTORES: CE4 – CCEC2.

CE5 – CPSAA1, CCEC3.

CE7 – CC1, CCEC4.

GRUPO DE TRABAJO: Trabajo individual.

TEMPORALIZACIÓN: 4 sesiones aproximadamente en función del ritmo de trabajo.

- Los géneros artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS** 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. **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	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** **4.1** Reconocer 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.

- 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.	como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. **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.	**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.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		**5.1** Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

7.1 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.

2.4- Metodología

Es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los dos cursos, hasta alcanzar todos **los perfiles de salida**, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en los dos cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que en 2º de ESO no se imparte la materia y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que la programación debe diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que en todo momento el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos integradores y globales, además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

1. Las metodologías que se van a utilizar:
-aprendizaje basado en problemas.
-aprendizaje basado en el pensamiento: rutinas y destrezas.
-aprendizaje basado en tareas.

2.Se podrán utilizar modelos de enseñanza como:
-Investigación guiada.
-memorístico.
-expositivo.
-deductivo.
-investigación grupal.
-enseñanza directa

3. Agrupamientos
-Trabajo individual
-Trabajo en parejas
-Pequeños grupos
-Gran grupo

-

-

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

1º ESO

Evaluación inicial: Resultará una herramienta con un gran valor, siendo imprescindible para conocer el nivel del que parten cada alumno de forma individual, así como del conjunto del grupo. No tendrá en ningún caso carácter calificativo. Su función será, como se ha apuntado, la detección del nivel, pero también de los intereses y motivaciones personales de cada alumno. En función de los datos extraídos se podrán realizar los ajustes y correcciones pertinentes, adaptando el proceso de enseñanza- aprendizaje al grupo concreto.

Procedimiento

Atendiendo a las explicaciones del docente y realizando las actividades, ejercicios, láminas y proyectos propuestos, el alumnado aprenderá y desarrollará los conocimientos y habilidades que conforman este curso.

Estas capacidades serán baremadas atendiendo al grado de consecución y además se tendrá en cuenta el nivel de experimentación y la correcta presentación de cada uno de los trabajos o proyectos.

Pero lo más importante será el proceso de aprendizaje, cada alumno tendrá un cuaderno de hoja lisa, donde todos los días pondrá la fecha y realizará apuntes bocetos y teoría, planteamiento de trabajos y proyectos, será su diario de abordo, su “Cuaderno de Bitácora”.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

En este cuaderno veremos a lo largo del curso el pensamiento, el trabajo y por tanto la evolución del alumnado, este cuaderno tendrá un peso muy importante en la evaluación.

Los criterios que vamos a valorar al establecer la nota serán expuestos al alumno mientras se están realizando, pudiendo exigirle que en algunas láminas anote los que creemos que debe tener más en cuenta.

La metodología tiene un carácter global y por ello en el último mes de curso se trabajará por proyectos que incluya los saberes.

3º ESO

Evaluación inicial: Resultará una herramienta con un gran valor, siendo imprescindible para conocer el nivel del que parten cada alumno de forma individual, así como del conjunto del grupo. No tendrá en ningún caso carácter calificativo. Su función será, como se ha apuntado, la detección del nivel, pero también de los intereses y motivaciones personales de cada alumno. En función de los datos extraídos se podrán realizar los ajustes y correcciones pertinentes, adaptando el proceso de enseñanza- aprendizaje al grupo concreto.

Procedimiento

Atendiendo a las explicaciones del docente y realizando las actividades, ejercicios, laminas y proyectos propuestos, el alumnado aprenderá y desarrollará los conocimientos y habilidades que conforman este curso.

Estas capacidades serán baremadas atendiendo al grado de consecución y además se tendrá en cuenta el nivel de experimentación y la correcta presentación de cada uno de los trabajos o proyectos.

Los criterios que vamos a valorar al establecer la nota serán expuestos al alumno mientras se están realizando, pudiendo exigirle que en algunas láminas anote los que se detecte que debe tener en cuenta, corregir o mejorar.

La metodología tiene un carácter global y por ello en el último mes de curso se trabajará por proyectos que incluya los saberes.

Se trabajará la competencia digital, utilizando la plataforma TEAMS y será el medio donde entregar las fotografías, videos y trabajos realizados con el ordenador.

2.5- Materiales y recursos didácticos

1º

Las profesoras irán explicando los temas y el alumnado recogerá en su cuaderno las explicaciones y propuestas de trabajo, después propondrá los trabajos y proyectos, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos y o proyectos se realizarán en el aula, en láminas de dibujo, cartones reciclados, cartulina, plastilina, material de reciclaje etc. y se

3º

El alumno de 3º cuenta con el mismo libro te exto que en 1º: Educación Plástica visual y audiovisual Graphos A de la editorial Mc Graw Hill

Disponemos de nuestra aula materia, equipada con fregadero, 6 ordenadores y de algún material específico, como, por ejemplo, papel especial para acuarela o técnica húmeda.

acabarán dentro de un plazo establecido. El alumnado de 1º cuenta con el libro de texto: EPVA Graphos A de la editorial Mc Graw Hill.

MPORTANTE

Ante la actual normativa de "centro sin móviles", se pueden utilizar tables, u otros dispositivos, en caso de necesidad y de manera puntual para trabajar los contenidos de audiovisual.

Disponemos de nuestra aula materia, equipada con fregadero y de algún material específico, como, por ejemplo, papel especial para acuarela o técnica húmeda.

Los trabajos se realizan en el aula y se adaptarán en lo posible a los recursos disponibles.

El alumno debe tener:

- 1 subcarpeta
- Folios blancos.

Se necesitaría una hora semanal de las tres, un aula de informática para poder trabajar bien la competencia digital.

Los trabajos se realizan en el aula y se adaptarán en lo posible a los recursos disponibles.

IMPORTANTE

Ante la actual normativa de "centro sin móviles", se pueden utilizar tables, u otros dispositivos, en caso de necesidad y de manera puntual para trabajar los contenidos de audiovisual.

El alumno debe tener:

- 1 carpeta tipo sobre plástico
- Láminas de dibujo DIN A-4 de 130gr. SIN RECUADRO y folios blancos.
- Lápiz HB.

- Lápiz HB.
- Sacapuntas y goma blanda.
- Regla graduada de 30 cm (mínimo) y juego de escuadras con canto recto.
- Compás y adaptador para rotulador.
- Rotulador negro tipo punta calibrada o bolígrafo negro
- Caja de pinturas de madera acuarelables (12 unidades mínimo).
- Rotuladores (12 colores mínimo).
- Tijeras y pegamento de barra.
- Un pincel del número 6 aproximadamente, de pelo suave.

- Sacapuntas y goma blanda.
- Regla graduada de 30 cm (mínimo) y juego de escuadras con canto recto.
- Compás y adaptador para rotulador.
- Rotulador negro tipo punta calibrada o bolígrafo negro
- Caja de pinturas de madera acuarelables (12 unidades mínimo).
- Rotuladores (12 colores mínimo).
- Tijeras y pegamento de barra.
- Al menos un pincel del número 6 aproximadamente, de pelo suave, una paleta o mezclador (bandeja para cubitos de hielo), vaso de plástico y un trapo

2.6- Medidas de atención a la diversidad

Se tiene en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, etc., y en función de ellos y siempre en coordinación con el Departamentos de Orientación, modificando y/o adaptar contenidos, actividades, metodología a los recursos con los que contamos.

En caso de los saberes básicos sea insuficientemente alcanzados habrá nuevas propuesta y actividades.

La evaluación inicial, los informes de tutoría y la marcha diaria de la clase, van a ser los instrumentos clave para el tratamiento a la diversidad. A partir de la **evaluación inicial y/o de la información que se tenga de cursos precedentes**, el profesor/a deberá determinar el grado de exigencia y profundización para cada tipo de alumno o alumna; al mismo tiempo, el desarrollo diario de la clase y los resultados constatados en las actividades programadas, así como los **informes aportados por la junta de evaluación y los tutores o tutoras**, determinarán las **actividades de refuerzo** para el alumnado que no necesite.

En los trabajos de grupo, el profesor/a decidirá directamente la **integración de aquel alumnado que presenten mayores dificultades de aprendizaje** en los equipos que puedan (por su carácter) aportar más a este alumnado. En estos casos el alumnado afectado podría integrarse en grupos no naturales o afines al mismo, corresponderá al profesor/a estar muy atento/a para evitar cualquier situación de rechazo o discriminación.

Para los casos en los que se constate dificultad de aprendizaje severa o de alumnado diagnosticado y necesitado de **medidas educativas especiales** (**adaptación o diversificación curricular**) el profesor/a, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, adaptará el trabajo adecuado para este tipo de alumnado, proponiendo actividades que les sean asequibles y que les permitan alcanzar los objetivos marcados para estos casos.

Las **adaptaciones curriculares significativas** se realizarán a lo largo de la primera evaluación de acuerdo con las instrucciones u orientaciones del Departamento de Orientación; estas adaptaciones curriculares significativas se anexarán a la programación en el momento de ser realizadas.

2.7- Actividades complementarias y extraescolares

El Departamento de Dibujo participa en el siguiente Programa existente en el Centro:

También se utilizarán recursos de la plataforma Teams como herramienta esencial en el proceso de aprendizaje de todos los contenidos.

- Además del Programa especificado, se contempla como de obligado cumplimiento por parte de los Departamentos un **plan relacionado con la competencia lectora y escritora**.

- Colaboración, como en cursos anteriores, con el proyecto de sostenibilidad.
- Colaboración, como en cursos anteriores, con el proyecto de igualdad.
- Colaboración, como en cursos anteriores, con actividad de “Carrera Solidaria”.
- Participación en algún concurso de dibujo o fotografía del que nos llegue información al centro.
- **2.8-Evaluación**

TÉCNICAS HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS

- **La observación: participación** en clase, interacción con los compañeros.
- **El análisis del desempeño del alumnado: producciones**, creaciones.
- **Interrogatorio**: preguntas abiertas, razonamiento, reflexión etc.
- **Pruebas orales** mesa redonda, debates, diálogos, simulaciones, presentaciones, exposiciones etc**.**
- **Producciones del alumnado, audiovisuales, laminas documentos, artefactos**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

COMPETENCIAS CLAVE 1º ESO	
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	**CCL1**
MATEMÁTICA, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	**STEM3**
DIGITAL	**CD3**
PERSONAL, SOCIAL Y APRENDER A APRENDER	**CPSAA1**
	CPSAA3
CIUDADANA	**CC1**
EMPRENDEDORA	**CE3**
	CCEEC1
CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES	**CCEE2**
	CCEE3
	CCEE4

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA

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.	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. **5%** 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. **5%**	CCL1, CPSAA3, CC1, CCEC1.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC3.

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.	**5%** 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. **5%**	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio. **5%** 3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto	CCL1, CC1, CCEC2.

	impresiones y emociones y expresando la opinión de forma abierta. **5%**	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	4.1 Reconocer 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. **5%** 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.	CD3, CPSAA3, CC1, CCEC2.

5%

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. **10%** 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. **10%**	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC3, CCEC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. **5%** 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. **10%**	CCL1, CD3, CPSAA3, CC1, CCEC3.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación	

tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. **10%**	CCL1, STEM3, CD3, CC1, CCEC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. **5%** 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CE3, CCEC4.

5%

8.3 Exponer 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.

5%

COMPETENCIAS CLAVE 3º ESO	
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	**CCL2**
MATEMÁTICA, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	**STEM3**
DIGITAL	**CD3**
PERSONAL, SOCIAL Y APRENDER A APRENDER	**CPSAA1**
	CPSAA3
CIUDADANA	**CC1**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

EMPRENDEDORA	**CE3**
	CCEEC1
CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES	**CCEE2**
	CCEE3
	CCEE4

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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	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. **10%**	CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1.

reconocer la necesidad de su protección y conservación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. **10%**	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC3.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e	CCL2, CC1, CCEC2.

artística individual y alimentar el imaginario.	incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio. **10%**	

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	4.1 Reconocer 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. **10%**	CD3, CPSAA3, CC1, CCEC2.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación	

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.	con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. **20%**	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC3, CCEC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. **20%**	CCL2, CD3, CPSAA3, CC1, CCEC3.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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	7.1 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	CCL2, STEM3, CD3, CC1, CCEC4.

diseño y la realización de un proyecto artístico.	iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. **10%**	

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES PERFIL DE SALIDA
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.	88.2 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. **10%**	CCL2, STEM3, CD3, CPSAA3, CE3, CCEC4.

PLANTILLA RESUMEN 3º ESO

"La presente programación didáctica se fundamenta en la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**. A nivel autonómico, se rige por el **Decreto 42/2022, de 26 de julio**, por el que se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria para el nivel de 3º de ESO."

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

Tabla de Competencias y Criterios Oficiales (3º ESO)

Competencia Específica	Criterios de Evaluación Oficiales	Descriptores Perfil
C1. Patrimonio cultural Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas...	**1.1.** Analizar producciones plásticas y visuales significativas relacionándolas con su contexto y con perspectiva de género. **1.2.** Explicar la importancia del patrimonio cultural y la necesidad de su conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1
C2. Decodificación crítica Explicar las propiedades de las imágenes analizando intenciones...	**2.1.** Analizar de forma crítica los mensajes visuales, identificando elementos formales y la manipulación en los medios. **2.2.** Valorar de forma razonada las producciones artísticas superando estereotipos.	CP2, STEM2, CD1, CPSAA4, CCEC2
C3. Expresión plástica Expresar ideas y sentimientos eligiendo lenguajes y técnicas...	**3.1.** Experimentar con técnicas gráfico-plásticas valorando sus cualidades expresivas. **3.2.** Elaborar producciones propias aplicando estrategias de representación del espacio.	CCL1, CD2, CPSAA1, CCEC3
C4. Lenguaje audiovisual Utilizar los lenguajes fundamentales (fijo y movimiento)...	**4.1.** Distinguir los elementos y formatos de la comunicación visual y audiovisual. **4.2.** Crear producciones audiovisuales utilizando pautas y herramientas básicas de forma autónoma.	CCL1, CD1, CD2, CCEC3, CCEC4

C5. Proceso creativo Planificar y desarrollar proyectos artísticos individuales/colectivos...	**5.1.** Desarrollar fases del proceso creativo (bocetos, esquemas, pruebas) buscando soluciones originales. **5.2.** Asumir con responsabilidad funciones en proyectos colaborativos y grupales.	STEM4, CD3, CPSAA3, CE3, CCEC4
C6. Creación digital Utilizar herramientas digitales específicas para crear...	**6.1.** Emplear aplicaciones digitales específicas para modificar y generar contenidos visuales. **6.2.** Aplicar las normas sobre derechos de autor y licencias de uso en entornos virtuales.	CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4
C7. Sostenibilidad y entorno Apreciar el entorno natural y urbano reflexionando sobre el consumo...	**7.1.** Seleccionar materiales reciclados o sostenibles en las producciones propias. **7.2.** Colaborar en el mantenimiento y orden del aula-taller optimizando recursos.	CPSAA2, CC4, CE1, CCEC3
C8. Identidad personal Desarrollar una cultura artística que potencie la autoestima...	**8.1.** Argumentar las elecciones estéticas propias manifestando respeto y asertividad. **8.2.** Valorar la diversidad de manifestaciones artísticas como fuente de enriquecimiento personal.	CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC1

Saberes Básicos (3º ESO)

- **A. Patrimonio artístico:** Manifestaciones más destacadas a lo largo de la historia. Análisis de la imagen y perspectiva de género. Museos y conservación.

- **B. Elementos formales y lenguaje visual:** La geometría y el trazado en el arte. Elementos del lenguaje visual (punto, línea, color, textura). Estructuras modulares y redes compositivas. [1]
- **C. Expresión gráfica y procedimientos:** Técnicas húmedas, secas y mixtas. El dibujo técnico aplicado al diseño y representación espacial básica.
- **D. Imagen y comunicación audiovisual:** La publicidad, los medios de masas y la manipulación digital. El cine, el guion y el lenguaje multimedia.

3.EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

- 3.1- En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores. La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje.
- El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

- La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con:
- La comunicación verbal.
- La digitalización.
- La convivencia democrática.
- La interculturalidad o la creatividad.
- Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración critica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas grafico-plásticas como audiovisuales.
- Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado. El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques:
- 1-«Técnicas gráficoplásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y

- 2-«Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado. Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales. A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.
- Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes

e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

3.2- Competencias específicas.

- **1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas**, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

- La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro. Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género trasmitidos a través del arte.
- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

- **2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plástica**s, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.
- Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.
- En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.
- **3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas grafico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.
- De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.
- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

- **4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales,** realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.
- La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

- Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.
- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

3.3-Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

- 1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
- 1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2.

- 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

- 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

- 3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.
- 3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

- 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.
- 4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión de forma razonada y respetuosa.

3.4-Saberes básicos.

1. A. Técnicas gráfico-plásticas.
2. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
3. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
4. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
5. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
6. – Grafiti y pintura mural.
7. – Técnicas básicas de creación de volúmenes.
8. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
9. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
10. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
11. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.
12. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

13. – Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
14. – Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
15. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
16. – Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
17. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
18. – Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
19. – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. – Técnicas básicas de animación.
20. – Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

21.Concreción de los saberes básicos

A. Técnicas gráfico-plásticas

Se introduce al alumnado en el conocimiento genérico de las técnicas que, tradicionalmente y hasta la actualidad, se han utilizado en dibujo, pintura y estampación. Esta aproximación se dirige tanto hacia la experimentación personal como hacia la observación y el análisis de obras de arte, de distintos ámbitos, para comprender sus procedimientos y sus propiedades expresivas. A su vez, se tratan los factores

adicionales que implican un uso responsable y seguro de los materiales.

Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
• Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. • Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas.	• El presente bloque de saberes se encarga principalmente del desarrollo de contenidos relacionados con las técnicas gráfico-plásticas, por un lado, desarrolla cada técnica de manera íntegra y por otro se encarga de contenidos más transversales que pueden utilizarse como herramienta en el desarrollo de las técnicas. • Para abordar las técnicas conviene proporcionar al alumnado diferentes situaciones de aprendizaje, desde análisis de ejemplos históricos y actuales de

- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- Geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Representación de formas tridimensionales en el

cada una de las técnicas, ejercicios de producción guiados y concretados por el docente o la docente y por último ejercicios de creación más abiertos en los que los alumnos o las alumnas puedan utilizar lo aprendido en cuanto a técnicas para expresarse de forma más libre.

- Antes de enfrentarse a cada técnica conviene especificar las condiciones de
- seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales implicados,

- plano. Sistemas de representación.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en
- diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
-

- así como la gestión adecuada de los residuos.
- De cara a desarrollar cada una de las técnicas se puede aprovechar para introducir temas de actualidad y relevancia social, como es el reciclaje y el consumo responsable.
- En cuanto al dibujo técnico conviene abordar los contenidos de forma aplicada, proporcionar las claves para que puedan hacer uso de la geometría y de la representación de espacios en manifestaciones artísticas. Es conveniente potenciar la representación del volumen y el espacio a mano alzada para que los alumnos o las alumnas cojan seguridad y afiancen la representación en 3d.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia

En este bloque se agrupan y desarrollan los elementos conceptuales de la imagen narrativa aplicada a ámbitos muy diversos de la comunicación visual y audiovisual. Se lleva a cabo un recorrido amplio que incluye aspectos diferentes y variados relacionados con el lenguaje visual y audiovisual: su narrativa, percepción y sintaxis, su capacidad comunicativa, algunas de sus técnicas, procesos creativos o ámbitos de aplicación.

• Conocimientos, destrezas y actitudes	• Orientaciones para la enseñanza
• Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. • Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. • Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).	• Cualquier tipo de transmisión de información realizada a través de imágenes es considerado comunicación visual. Los saberes que se desarrollan en este bloque están enfocados al desarrollo de la alfabetización visual y al aprendizaje de las técnicas de las que se sirve para producir imágenes. • Para introducir el bloque conviene hacer conscientes a los alumnos y a las alumnas que la comunicación visual está presente en sus vidas de forma absolutamente cotidiana, de forma que cobren conciencia de su importancia. Previamente a abordar la narrativa de imágenes visuales o audiovisuales es conveniente partir de la definición de imagen y de la diferencia entre discurso connotativo y denotativo.

Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

Para abordar el análisis y la lectura de imágenes conviene reforzar los contenidos que se introdujeron en Educación Plástica Visual y Audiovisual. Se trata de que identifiquen las herramientas de configuración (formato, formas, color, iluminación, soporte) y de organización (tipo de composición, recursos), el grado de iconicidad, la utilización de símbolos y signos, el mensaje de la imagen, su contexto y su función. Algo que puede resultar de ayuda es proporcionarles un guion que oriente el análisis.

- De cara a la elección de la temática es interesante planificar qué se pretende obtener de los análisis para trabajar sobre el tipo de mensajes que reciben los alumnos o las alumnas y si les transmiten algo más que el mensaje obvio que se ve a simple vista. Por ejemplo, se puede hacer una revisión de publicidad basada en estereotipos y otra de contrapublicidad.
- Es fundamental que los alumnos y las alumnas reflexionen sobre la información que reciben de forma indirecta, y que analicen si los modelos que consumen pueden o no influir en sus vidas, en su manera de configurar su identidad, en su forma de consumir, en la creación de prejuicios y estereotipos…

- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

- De cara a abordar los contenidos relacionados con la producción de las imágenes, es necesario profundizar en materiales, técnicas y soportes y en las fases del proceso de realización, además de en las particularidades de cada una de las técnicas para producir imágenes.
- Conviene que al final de trabajar estos saberes sean capaces de expresar el
- mensaje que pretendan aplicando las herramientas y las técnicas adecuadas.

3.5 Orientaciones didácticas y metodológicas

Sugerencias didácticas y metodológicas

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

El objetivo principal a la salida de la enseñanza básica es la adquisición y el desarrollo de las competencias clave que están determinadas en el Perfil de salida del alumnado. Las diferentes materias contribuyen a ello a través de las competencias específicas, por lo tanto, el enfoque de la metodología a utilizar en el aula debe ir orientado hacia su adquisición. Desarrollar una competencia supone realizar un aprendizaje para la vida, para dar respuesta a situaciones no previstas en el ámbito escolar, así como emplear las estrategias necesarias para transferir los saberes utilizados en la resolución de una situación a otras situaciones o problemas diferentes. El aprendizaje basado en la adquisición de competencias pone el acento en la distinción entre enseñanza transmisiva y aprendizaje activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

Por lo tanto, habrá que proporcionar un aprendizaje que resulte significativo, de lo contrario, será olvidado poco después de adquirirlo y no habrá servido para nada. Que el aprendizaje sea significativo implica que sea auténtico y duradero, el alumnado ahora es parte activa del proceso y tiene implicación directa en de su propio aprendizaje. El docente o la docente deberán analizar la situación de partida del grupo, para identificar el nivel general y los casos particulares que presenten diferencias significativas y precisen una atención individual. La práctica educativa será exitosa si logra tejer una red que enlace los conocimientos previos de los alumnos o de las alumnas, con sus intereses, con su realidad y contexto y a su vez con los contenidos que se pretenden transmitir. De este modo se posibilitará que el alumnado tenga interés y su participación sea activa.

De cara a diseñar la estrategia de aprendizaje particular de la materia partiremos de las competencias específicas. Éstas, como se detalla en el análisis específico, se refieren por un lado al análisis y valoración de manifestaciones artísticas y culturales, por otro a la exploración de técnicas gráfico-plásticas o audiovisuales y por último a la puesta en práctica de todas esas destrezas en el proceso de creación

artístico. Por ello debemos generar situaciones de aprendizaje que potencien estos aspectos, bien de forma aislada o interconectada. Se trata de educar para saber mirar, analizar y comprender el mundo visual que nos rodea y además de potenciar las capacidades creativas con el objetivo final de contribuir a que los alumnos o las alumnas puedan integrarse en la sociedad y contribuir a transformarla creativamente.

El aprendizaje activo no se concreta en la utilización de una única metodología, además es interesante y enriquecedor servirse de diferentes modos de actuación en el aula. Pero sí es cierto que hay tipos de intervenciones que encajan con el desarrollo y la adquisición de las competencias, como por ejemplo el aprendizaje basado en proyectos, los centros de interés, el aprendizaje cooperativo… Se trata de metodologías activas que permitirán trabajar los tres tipos de competencias específicas que estructuran la presente materia de forma interconectada. En esta metodología es el alumnado el que organiza y estructura su propio trabajo, debe conseguir manejar información, filtrarla, codificarla, categorizarla, evaluarla, comprenderla y utilizarla pertinentemente. El profesorado se centrará en enseñar a aprender al alumnado, pasa a convertirse en acompañante y guía del proceso y en determinados momentos les proporcionará una evaluación formativa.

Por lo tanto, más que hablar de una única metodología se pueden concretar una serie de principios y estrategias dentro del aprendizaje activo. A continuación, se recogen una serie de orientaciones metodológicas generales que corresponden a este tipo de metodologías:

- Generar un ambiente propicio en el aula.
- Utilizar estrategias participativas.
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje.

- Favorecer la autonomía del aprendizaje.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas.
- Utilizar las TIC como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la comunicación de lo aprendido.
- Utilizar la evaluación formativa.
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido.
  - Y, por último, se proponen una serie de orientaciones metodológicas específicas de la materia que pueden servir para orientar de forma más concreta el diseño de las situaciones de aprendizaje. En el enfoque de estas orientaciones específicas habremos de trabajar equilibradamente las tres formas en las que nos enfrentamos a los hechos artísticos y a la cultura, la dimensión productiva, la reflexiva y la comunicativa.
  - El planteamiento de la materia es eminentemente práctico, por eso conviene aplicar todos los saberes a actividades o bien de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o bien de creación y producción artística (más o menos guiada). Pero todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias…). De este modo se trabajarán los tres bloques de competencias específicas y se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de potenciar su seguridad en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.
- Conviene que las situaciones de aprendizaje que se planteen estén encaminadas a que el alumnado formule
- ideas, establezca relaciones, transfiera el conocimiento adquirido a nuevas situaciones…
- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas… se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.
- Acercar la temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones de los alumnos o de las alumnas a su entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés va a contribuir a mejorar la motivación hacia la tarea. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.
- Conviene promover actividades investigativas que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo por medio de las cuales pueden aprender y dar sentido a las historias que hay tras las manifestaciones artísticas tanto históricas como contemporáneas.
- En cuanto al trabajo individual o cooperativo, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá

situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse a un “problema” por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

- La participación en la vida cultural en contextos no propiamente académicos conforma una de las vías más directas para la adquisición de estos saberes. Tanto las instituciones culturales como, por ejemplo, los museos, sitios patrimoniales, centros culturales, galerías de arte, así́ como los productos que ofrecen las industrias culturales (industria editorial, cinematográfica, televisiva entre otras), son recursos que conviene
- utilizar para apoyar la labor educativa, así como propiciar encuentros con personas y/o comunidades que mantienen vivas sus expresiones culturales.
- En cuanto a la atención a la diversidad es fundamental que los docentes o las docentes, a partir de las evaluaciones y tomas de contacto, se acerquen a las necesidades de cada alumno o alumna. Se trata de abordar la diversidad desde la inclusión. Una forma de hacerlo es graduar las actividades y tareas y adaptarse a los alumnos o a las alumnas que así lo requieran reconfigurando los resultados que se espera obtener de ellos. Es importante que no pierdan la percepción de que pueden hacerlo bien.

3.6-Evaluacion de aprendizaje.

- La evaluación es la herramienta que permitirá a los docentes o a las docentes tomar conciencia de cómo evoluciona el proceso enseñanza-aprendizaje y aplicar las acciones necesarias para reconducirlo o seguir trabajando en la misma dirección. Ésta debe ser formativa, personalizada y adecuada a la madurez de cada estudiante y debe realizarse de forma continuada a lo largo de todo el curso para tener la información del proceso lo más actualizada posible.
- La evaluación, aparte de ser continua e integradora, debe ser formativa, servir para identificar las dificultades a tiempo y poder ajustar el proceso de aprendizaje a las necesidades reales. Este tipo de evaluación es mucho más complejo que la evaluación tradicional puntual, ya que entiende la evaluación como un proceso en el que no solo se cuestiona el aprendizaje que están desarrollando los alumnos o las alumnas, sino también se pone el foco en el proceso de enseñanza, que es el que también hay que cuestionar cuando no se progresa como se planeaba.
- La continuidad en la evaluación implica que ésta esté presente en todas las fases del proceso enseñanza-aprendizaje. La evaluación se iniciará con la evaluación inicial que proporciona la información necesaria para saber de dónde partir y adaptar la planificación prevista. Durante el curso se llevará a cabo a través de actividades que identifiquen las dificultades y progresos de cada estudiante para adaptar el proceso. Para ello se propone la utilización de plantillas de observación, revisión… Los datos recabados deben servir tanto para el profesorado, que debe reconducir el diseño del proceso de aprendizaje, como para el alumnado, que debe reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. De la integración de la evaluación en el proceso de aprendizaje dependerá la mejora de los resultados finales.

- A parte de analizar cuándo se debe evaluar y quién son los responsables de hacerlo, es necesario determinar qué es lo que se debe evaluar. Dado que el currículo se enfoca con el objetivo de que el alumnado sea capaz de adquirir determinadas competencias, el enfoque de la evaluación debe ir vinculado a los criterios de evaluación que se establecen en relación a las competencias específicas. Las actividades de evaluación deben permitir mostrar la capacidad de movilizar de forma integrada y coherente distintos tipos de saberes.
- Se recomienda el uso de varios tipos de evaluación que van en la línea con las indicaciones anteriores. A continuación, se proponen una serie de instrumentos que pueden resultar útiles:
- El contrato didáctico: Se trata de explicitar la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo llevan a cabo todos los agentes implicados y pautan la forma de trabajo que consideran adecuada aplicar. Esta herramienta contribuye a adquirir la competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Plantillas de evaluación, autoevaluación y coevaluación: Hay que establecer criterios claros y concretos y determinar diferentes grados de consecución de estos objetivos. Este tipo de evaluación puede realizarlo el docente o la docente, el alumnado de forma individual o el grupo. Esta herramienta contribuye a adquirir la competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Guiones de análisis o listas de control: Consisten en plantillas de orientación que se proporcionan de cara a guiar la realización de actividades, conviene especificar en ellas los pasos a seguir, recomendaciones y aspectos relevantes para desarrollar cada uno de los pasos… Y a la vez que se proporcionan para guiar la realización de las tareas propuestas sirven como plantillas de evaluación,

solo hay que especificar los indicadores para la realización de la misma. Esta herramienta contribuye a adquirir la competencia personal, social y de aprender a aprender.

- La información recogida de todos estos procesos debe dar lugar a la realización de un informe cualitativo de cada alumno o alumna con el que abordar la reunión de evaluación final del alumnado y poder pasar de la evaluación cualitativa a la cuantitativa. Esta reunión se llevará a cabo a final de curso, de forma colegiada por todo el equipo docente y será coordinada por el tutor o tutora.

- 3.7- Diseño de situaciones de aprendizaje.
- El diseño de situaciones de aprendizaje estará determinado por el contexto y la situación particular del grupo de alumnos o de alumnas con el que contemos, no olvidemos que una situación de aprendizaje es una secuencia didáctica contextualizada, pero sí podemos establecer una serie de recomendaciones generales que pueden guiar este proceso. Conviene recordar que todo diseño que planteemos siempre debe tener en cuenta los principios de equidad e inclusión.
- Algunos ejemplos de situaciones de aprendizaje son:
- Crear un cuaderno del artista partir de revistas, fotografías, hojas secas, palos, dibujos, palabras, aguadas.....expresando una idea o un sentimiento.
- Realizar un autorretrato fotográfico en blanco y negro, cuidando la iluminación, el encuadre y la composición.

- Crear un “cuaderno de Bitácoras”, con ideas, apuntes, ejercicios, pensamientos, bocetos …. se trabajará con él durante todo el curso.
- Diseñar un cartel publicitario para promocionar una actividad o un evento del centro educativo.
- Elaborar un cómic o una historieta sobre un tema de actualidad o de interés personal, utilizando el lenguaje visual y los recursos narrativos propios del género.
- Grabar un vídeo musical o un cortometraje, utilizando una cámara o un teléfono móvil, y editarlo con un programa de edición de vídeo.
- Nos serviremos de la siguiente estructura para orientar el diseño:
- Introducción y contextualización: Presentación del tema, motivo de la elección, curso a la que va dirigida, estimación temporal global y relación con el contexto.
- Objetivos didácticos: Los objetivos que justifican la elección de esta situación de aprendizaje. Deben tener relación con las competencias y saberes. Conviene tener cuidado con la elección de actividades, hay que descartar las que no desarrollen objetivos que encajen con los elementos curriculares, y no forzar a que cuadren.
- Elementos curriculares involucrados: Relación de las competencias, saberes y criterios de evaluación implicados.
- Conexiones con otras materias: La interdisciplinariedad en un enfoque basado en competencias es fundamental. Conviene diseñar situaciones en las que los alumnos o las alumnas puedan activar conocimientos de otras materias y ponerlos en relación.
- Descripción de la actividad: Acciones a realizar, agrupaciones, preguntas de activación, temporalización y materiales.

- Metodología y estrategias didácticas: Especificar el tipo de metodología seleccionada. Conviene elegir una metodología en la línea del aprendizaje por competencias, es decir decantarse por una metodología activa en la que el alumnado sea el responsable del propio aprendizaje y el profesorado actúe como guía.
- Atención a las diferencias individuales: Describir qué tipo de acciones se llevarán a cabo para atender a la diversidad.
- Recomendación para la evaluación formativa: Describir los instrumentos o herramientas que se utilizarán para llevarlo a cabo, y cuándo sería conveniente realizar la toma de datos a lo largo del proceso.

- 3.8-Ejemplificación de situaciones de aprendizaje Ejemplo de situación de aprendizaje 1: Narración gráfica Introducción y contextualización:
- Se propone que el alumnado realice el storyboard o guion gráfico de una secuencia narrativa en seis imágenes, cuyo tema general es la migración humana.
- Esta situación de aprendizaje aborda, por un lado, la aproximación al lenguaje gráfico a través de un álbum ilustrado que comparte el mismo tema de partida: Emigrantes, de Shaun Tan. Y, por otro lado, desarrollar el uso de la técnica del collage, introduciendo los diferentes usos que de él se han hecho desde las primeras vanguardias artísticas, con artistas como Hannah Höch o Max Ernst, hasta la actualidad.
-

- Nivel: 4º de ESO
- Agrupación: entre dos o tres componentes.
- Formato: soporte de papel de 100x15 cm doblado a modo de fuelle, en seis partes de 15x15 cm, con portada y lomo. Se fundamentará en uno o varios elementos principales sobre los cuales se hará evidente el paso del tiempo y el cambio de lugar, en un paréntesis temporal y al ritmo que cada grupo desee.
- Sesiones: Se plantea la actividad de forma inicial en 8 sesiones, pero se irá ajustando en función del desarrollo de ésta y las necesidades de los alumnos y de las alumnas.
- Materiales y técnica: El material con el que llevar a cabo el trabajo final quedará a elección de cada grupo pudiendo utilizar en el collage cualquier imagen recortada, ilustración o fotografía en papel, junto a técnicas de dibujo y pintura con las que se haya experimentado en situaciones anteriores. De este modo, el alumnado podrá poner en práctica los aprendizajes adquiridos previamente sobre técnicas y desarrollar su personal manera de aplicarlas.
- Objetivos didácticos:
- Acercarse a producciones gráficas realizadas por profesionales de la novela gráfica y el álbum ilustrado, siendo capaz de realizar un análisis formal.
- Conocer algunas de las vanguardias artísticas y apreciar su influencia decisiva en el desarrollo de las producciones artísticas actuales.
- Analizar las posibles vías de aproximación al tema de la migración.

- Utilizar la imagen secuenciada para transmitir un mensaje.
- Utilizar correcta e intencionadamente la narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
- Valorar el proceso de trabajo para la consecución de la producción final.
- Experimentar con las técnicas mixtas y el collage.

- Elementos curriculares involucrados:
- Respecto las competencias clave, aquellas que atañen al proyecto que se plantea son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC).
- Se desarrollan tres de las competencias específicas de la materia: CE.EA.1, CE.EA.2 y CE.EA.4.
- Se conecta con los dos bloques de saberes de la materia: A. Técnicas gráfico-plásticas y B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.
- Conexiones con otras materias:
- Por tratar el tema de la migración, conecta con la materia de Geografía e Historia. Tanto para enfocar adecuadamente su tratamiento y construir el relato, como para llevar a cabo el análisis de las obras realizadas por otros autores u otras autoras, deberán recurrir a las enseñanzas de Educación en Valores Cívicos y Éticos de cara a la realización de los análisis, siendo capaces de manifestar sus ideas de forma respetuosa y constructiva. La conexión con la materia de Lengua Castellana y Literatura también

es evidente ya que deberán hacer uso de sus enseñanzas a la hora de justificar y exponer sus ideas, el proceso y el resultado final de su trabajo en la exposición pública.

- Descripción de la situación de aprendizaje:
- El objetivo final de la actividad es la realización de una secuencia narrativa a través de imágenes fijas. Para ello, se propone una posible temporalización que cada docente debe adaptar, según las circunstancias y especificidades del grupo correspondiente:

- SESIÓN 1:

- Actividades de activación y motivación:
- Antes de presentar la actividad se mostrarán imágenes que ejemplifiquen diferentes enfoques y tratamientos gráficos del tema a tratar. Pueden servir, como ejemplo, la novela gráfica periodística La Grieta de Carlos Spottorno y Guillermo Abril, frente al álbum ilustrado de ficción Emigrantes de Shaun Tan. Su comparativa puede inducir al debate, planteando cuestiones relacionadas con el mensaje que transmiten, el modo de hacerlo o el público al que se dirigen.
- El análisis de algunos fragmentos de la obra de Shaun Tan servirá de hilo conductor para exponer los elementos involucrados en el lenguaje narrativo por medio de imágenes fijas. Las diferentes unidades narrativas, el concepto de encuadre y los elementos implicados en él, tales como planificación, angulación o punto de vista.

- Presentación de la actividad: explicar lo que se les va a solicitar, cómo se van a desarrollar las sesiones de trabajo, la agrupación (es buen momento para hacer las parejas según los criterios que establezca el docente o la docente), las tomas de datos de evaluación y las condiciones que debe cumplir su producción.

- SESIÓN 2:
- En la primera mitad de la sesión cada grupo plantea el guion de la secuencia narrativa por medio de texto escrito y apuntes gráficos. En la segunda mitad de la sesión, se lleva a cabo una introducción a la técnica del collage que le sirva como referente en su uso: sus posibilidades expresivas, los movimientos de vanguardia implicados en sus inicios, algunas figuras destacadas de distintas épocas y los posibles materiales que pueden utilizar en su factura.
- El alumnado deberá organizarse y plantear cómo va a abordar la tarea: concretar la secuencia de imágenes y los materiales necesarios para realizarlas, llevar a cabo el reparto de las tareas y la planificación temporal del trabajo.
- Para cerrar se firmará el contrato inicial, documento que explicitará las condiciones de trabajo que deben cumplirse entre los componentes del grupo (conviene que lo proporcione el docente o la docente) y puede abordar los siguientes puntos:
- Condiciones de trabajo: Cooperación. Ayuda al compañero o a la compañera ante dudas o dificultades. Contribuir a la buena convivencia. Tratar de llevar el mismo ritmo.
- Condiciones de organización: Traer siempre el material. Ser ordenado y tener todo preparado. Aceptar las diferentes tareas y responsabilidades.

- Condiciones de comunicación: Cuidar las formas y el tono. Escuchar al compañero o la compañera y al profesorado. Colaborar en la propuesta de soluciones.
- Fortalezas y debilidades que presenta la pareja ante este tipo de tarea. SESIÓN 3 y 4:
- En la tercera sesión comienza la elaboración y el desarrollo formal de cada una de las imágenes de la secuencia, centrándose inicialmente en las cuestiones relativas a la composición y realizando, a partir de los apuntes previos ya revisados, el boceto o ensayo gráfico más elaborado sobre el que trabajar el collage.
- Al concretar el boceto, reconsiderarán si el momento puntual de la acción seleccionada, el encuadre elegido y los materiales planteados siguen siendo los adecuados. A partir de las decisiones tomadas decidirán el modo en que resolver gráficamente las imágenes y concretarán los aspectos formales relativos al color. Es el momento de realizar una evaluación para valorar si el resultado obtenido en el boceto final mantiene la coherencia con la idea inicial, valorar si la secuencia propuesta es de fácil lectura y si el mensaje que llega es el adecuado. Deben realizar un breve análisis de sus resultados, de su proceso de trabajo y concretar aquellos aspectos que pueden mejorar.

- SESIÓN 5 y 6:
- Ejecución de la propuesta final aplicando las conclusiones obtenidas en la evaluación posterior al boceto final. SESIÓN 7 y 8:

- Presentación a los compañeros o a las compañeras a través de la muestra y de la exposición oral.
- Evaluación final (cada propuesta recibirá la evaluación del docente o de la docente, de los autores o de las autoras y de un grupo de compañeros o de compañeras que no haya intervenido en el proceso) y determinación de las propuestas de mejora. La evaluación final se realizará a partir de una plantilla que proporcionará el docente o la docente con indicadores de logro y grados de consecución. Si al final es necesaria una calificación habrá que establecer una relación entre el grado de consecución de los indicadores y su valor numérico. Sería muy interesante que la rúbrica final esté disponible para el alumnado desde la segunda sesión, es importante que sepan qué se les va a pedir de forma concreta.

Atención a las diferencias individuales:

- Los mecanismos de refuerzo y de atención a las necesidades específicas se pondrán en marcha una vez se detecten las dificultades de aprendizaje.
- Se pueden adaptar las exigencias y facilitar los procesos estableciendo medidas de flexibilización en la agrupación o modificando puntualmente las actividades que se solicitan. Se debe favorecer el empleo de alternativas metodológicas tanto en la enseñanza como en la evaluación particular.

Recomendación para la evaluación formativa:

- Los criterios de evaluación que se ponen en juego para cada una de las competencias son los siguientes: CE.EA.1. Criterios de evaluación: 1.1 y 1.2.
- CE.EA.2. Criterios de evaluación: 2.1 y 2.2. CE.EA.4. Criterios de evaluación:4.1, 4.2 y 4.3.
- Se desarrollan tres actividades relacionadas con la evaluación a lo largo de toda la situación de aprendizaje:
- Al inicio, antes de empezar con el desarrollo del proyecto tendrán que rellenar un contrato entre los miembros del grupo en el que indicarán la situación de la que parten y las acciones que deben realizar para la consecución del objetivo final.
- A mitad de proceso se rellenará una plantilla con indicadores que reflejen si están cumpliendo los objetivos hasta ese momento o por el contrario no y tienen que modificar su modo de trabajo.
- A final del proyecto y una vez realizada la exposición pública, los alumnos o las alumnas realizarán la evaluación de su trabajo y de otro de los grupos que han intervenido y el docente o la docente realizarán la evaluación de todos ellos o de todas ellas. Con la información recabada se redactará un documento con las posibilidades de mejora sobre su producción y exposición final.
- De este modo el alumnado dispondrá de información sobre cómo están trabajando a lo largo de todo el proceso, al inicio para situarse y ver cómo tienen que trabajar, a mitad para reconducir su estrategia si no está funcionando y a final para enfocarlo de cara al próximo proyecto.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

6-Movimientos culturales y artísticos 2º Bachillerato

Desarrollo de la materia

La cultura forma un tejido complejo que se articula, ordena y reestructura permanentemente. Como conjunto de rasgos distintivos de una sociedad, requiere de un proceso de aprendizaje colectivo, que incluye creencias, sistemas de valores, tradiciones, costumbres, artes, ciencia y modos de pensamiento. Una sólida comprensión de la propia cultura favorecerá que el alumnado desarrolle el sentido de la identidad cultural y que construya un vínculo social basado en referencias comunes. Por otro lado, el arte es el conjunto de creaciones humanas, enmarcadas e integradas dentro de la cultura, mediante las que se manifiesta una visión personal sobre lo real o imaginado. También es una construcción histórica y social a la que se le atribuyen valores trascendentales de la civilización. **La materia Movimientos Culturales y Artísticos, de 2º de Bachillerato, contribuye al conocimiento de la propia cultura, y, además, a una formación integral del alumnado en valores ciudadanos, en el respeto a la diversidad de las expresiones artísticas y en la promoción del diálogo entre culturas.**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

El mundo actual se caracteriza por unas fronteras cada vez más desdibujadas, lo que provoca que en un mismo lugar cohabiten distintas formas de ver, de sentir, de ser y de pensar, generándose lo que se conoce como «identidades deslocalizadas» y pluralizándose las culturas en un mismo espacio y momento. **Como resultado de este mundo global y diverso hay una cantidad extraordinaria de información que procesar, interpretar y asimilar, lo que da lugar a una dinámica de transformación continua en la que la interpretación y la representación del mundo evolucionan de forma constante.** En nuestro tiempo, el arte y la cultura ofrecen una sorprendente diversidad de manifestaciones y experiencias en las que convergen una pluralidad de miradas, pensamientos e inquietudes que demandan nuevas formas de producción y recepción. La disparidad de estas manifestaciones es una poderosa herramienta para pensar el mundo contemporáneo, puesto que la creación y la producción artística están en diálogo y evolución permanentes con los cambios culturales y sociales.

Estas particularidades, propias de la sociedad del siglo XXI, requieren la formación de personas sensibles al mundo que las rodea, con una disponibilidad continua para la recepción activa, el conocimiento y la indagación. Así, **resulta necesaria una alfabetización cultural, artística y estética basada en el reconocimiento de los diferentes códigos, recursos, técnicas y discursos de las distintas manifestaciones culturales y artísticas del entorno.** Para ello, esta materia facilita al alumnado el establecimiento de nuevos vínculos con la realidad, aproximándole a una apreciación empática y afectiva de las artes mediante un encuentro sensible y razonado con diferentes producciones y manifestaciones. Todas ellas pertenecen al patrimonio cultural y artístico de la humanidad, dentro del cual se debe prestar especial atención a las manifestaciones contemporáneas, para evidenciar tanto las condiciones de creación, su proceso y su contexto, como su implicación con la innovación, la libertad de expresión y el compromiso social.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se han establecido **cinco competencias específicas** que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias están diseñadas de manera que varias de ellas puedan trabajarse de manera globalizada, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni presupone ningún tipo de jerarquía entre ellas.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
A. Aspectos generales.	La evolución del concepto de arte. Las distintas manifestaciones de la expresión artística.	1. Explica la evolución del concepto de arte hasta hoy. 2. Traza una línea del tiempo respetando la cronología de los principales movimientos artísticos desde finales del siglo XIX hasta la actualidad. 3. Distingue entre movimiento artístico y movimiento social. También es consciente de la interrelación existente entre ambos, debido a la posición comprometida, reivindicativa o de protesta de muchos artistas. Ejemplos: Agustín Ibarrola, Juan Genovés, Tania	1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa.

Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.	Bruguera, Ai Weiwei, Doris salcedo, Marina Abramovic, Olafur Eliasson, Joana Vasconcelos, Mona Hatoum… 4. Entiende que los cánones de belleza varían según las épocas y contextos. 5. Realiza una lectura objetiva de cualquier obra artística, describiendo su aspecto formal, los materiales o técnicas utilizadas y todos aquellos aspectos visuales de interés. 6. Realiza una lectura subjetiva de cualquier obra artística, argumentado los posibles significados o intenciones del autora. 7. Identifica las características diferenciadoras de los distintos lenguajes artísticos, siendo consciente de la creciente interdisciplinariedad, ruptura de formatos e hibridación. Ejemplos: Ángela de la Cruz, Isidro Blasco… 8. Explica la importancia del formato, la técnica y materiales utilizados en la confección de una obra artística. 9. Explica las características esenciales que identifican a algunos movimientos artísticos y culturales de la primera mitad del S.XX. Entre otros: Fauvismo, Expresionismo, Cubismo,	1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época. 1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad,

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los grandes movimientos Artístico- culturales Contemporáneos. Aspectos fundamentales.	Constructivismo, Dadaismo, Surrealismo… 10.Explica las características esenciales que identifican a algunos movimientos artísticos y culturales de la segunda mitad del S.XX. Entre otros: Arte Conceptual, Minimalismo, Hiperrealismo, Arte Cinético… 11. Entiende que unos movimientos artísticos del siglo XX tienen más vigencia que otros en la actualidad. Arte Neoconceptual, Neodadaismo, Neoexpresionismo, Neopop, Neominimalismo… 12. Relaciona obras del S.XXI con movimientos propios de siglo XX, argumentando las razones de dicha relación. Ejemplo: “Dos cubos modulares abiertos medio salidos” (1970) de Sol LeWit y “Cuatro cuadros” de Chema Alvargonzález.	recurriendo a fuentes fiables. 2.1 Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural. 2.2 Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad. 2.3 Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y

13. Explica qué es el “action painting” en la obra de Jackson. Pollock, entendiendo que es un precedente del llamado “arte de acción”.
14. Conoce algunas particularidades o tendencias del arte globalizado del siglo XXI.
15. Entiende y explica que el “arte figurativo” toma diferentes formas de representación a lo largo del siglo XX y hasta los momentos actuales.
16. Entiende y explica que el “arte abstracto” va tomando diferentes formas de representación a lo largo del siglo XX y hasta los momentos actuales. Abstracción lírica, Vanguardia rusa, Neoplasticismo, Action Painting, Colour-Field Painting, Support(s)-Surface(s) , Informalismo…
17. Observa y explica cómo algunos artistas contemporáneos difuminan la barrera entre arte figurativo y abstracto. Ejemplos: Willem de Kooning, Gerhard Richter, Antonio Saura,
Luis Gordillo, Abraham Lacalle, Miquel Barceló…
18. Conoce algunas obras pertenecientes al grupo denominado

artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.
2.4 Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	La expresión artística en su contexto social e histórico. Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.	"Young British Artists" (Jóvenes Artistas Británicos) famosos por la vida silvestre, el uso de residuos y materiales descartables y por su actitud tanto empresarial como de oposición. Damien Hirst, Tracey Emin, Sara Lucas, Jake & Dinos Chapman Marc Quinn, Sam Taylor-Wood y Jenny Saville entre otros. Ejemplo: "La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien que vive" (1991) de Damien Hirst. 19. Explica cómo algunas obras contemporáneas rompen con estereotipos artísticos y culturales mantenidos a lo largo de los siglos y nos hacen reflexionar sobre los comportamientos de la sociedad actual. Ejemplo: la serie "Canon" de Mateo Maté o las obras del	análisis de casos concretos. 3.1 Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios. 3.2 Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus

	colectivo artístico Cabello/Carceller cuyos temas centrales son las políticas del cuerpo y el género, la identidad y el cuestionamiento de los relatos convencionales.	temas, lenguajes o intencionalidades.
La libertad de expresión. La censura en el arte.	20. Se posiciona tras conocer el porcentaje de obras que se exponen en cualquiera de los principales museos nacionales o internacionales y que estén realizadas por mujeres. Obra de referencia: ¿Las mujeres tienen que estar desnudas para entrar en el Met. Museum? de las Guerrilla Girls.	3.3 Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.
Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.	21. Analiza obras de los siglos XX y XXI consideradas “feministas” razonando por qué son consideradas como tales. Algunos ejemplos: “Avenza” (1968-1969) de Louise Bourgeois, “La cena” de Judy Chicago. “Pánico genital”, “Cine para palpar” o “From the Folder of Doginess” de Valie Export. “Super-T- Art, S.O.S. Starification Object Series” de Hannah Wilke. “Estadísticas vitales de una ciudadana, simplemente obtenidas” (1977) y “Semiotics of the kitchen” de Martha Rosler. “Tu cuerpo es un campo de batalla” de Barbara Kruger. “Questions feministes” e “Íntimo y personal “de Esther Ferrer. “Carving: una escultura tradicional” (1972) de	
El arte como herramienta de expresión		4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	individual y colectiva. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos. Del plein air a la fotografía de naturaleza.	Eleanor Antin. 22.Reflexiona y manifiesta opiniones sobre los límites de la provocación en el arte contemporáneo. Ejemplos: “La Nona Ora” (1999) de Maurizio Cattelan, “Stairway to heaven” (2010), “Aquí murió Picasso” (2017) y la serie de “Políticos congelados” de Eugenio Merino. “465 trabajadores” o “Línea de 160 cm tatuada sobre cuatro personas” de Santiago Sierra.	actitud innovadora de las personas creadoras. 4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen. 4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que

		23. Conecta y distingue las características del Arte Ecológico, Arte Ambiental, Land art o Earthworks y Arte povera.	se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.
		24. Explica las obras “Monumento a la contaminación de la playa” de Hans Haacke, “7000 robles” de Joseph Beuys y “Wheatfield – A Confrontation” de Agnes Denes como claros exponentes del arte ecológico relacionándolas con movimientos artísticos más específicos.	5.1 Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto,
	Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.		
B. Naturaleza, arte y cultura.		25. Reconoce las obras de Land Art: “Campo de rayos” de Walter de María, “Malecón en espiral (Spiral Jetty)” de Robert Smithson, “Túneles solares” de Nancy Holt y “Una línea formada al caminar por Inglaterra” de Richard Long.	identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.
		26. Compara las obras de Christo y Jeanne-Claude “Costa envuelta (Wrapped coast)” y “El Reichstag empaquetado" entendiendo sus diferencias y su asociación con más de un movimiento o tendencia artística.	5.2 Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el
	Arte Povera.		
	Arte ambiental y Land Art.	27. Reconoce los “iglúes” de Mario Merz, la “Venus de los trapos” de Michelangelo Pistoletto y “12 caballos en la galería L´ Attico” de Jannis Kounellis como representaciones del denominado Arte Povera y reflexiona sobre las intenciones de los autores.	

		28. Valora la variedad de reflexiones que ofrece el arte contemporáneo ante un mismo tema mostrando su opinión al respecto. Ejemplo “Agua”: Los “Pozos” de Cristina Iglesias, “Descension” de Anish Kapoor**,** “Ascensión” (2000) de Bill	

BLOQUE SABERES	**SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)**	**CONCRECIONES**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
		Viola, “Vórtice”, “Marea”, “Caudal”, ”Tajo”, “Presión” y “Deriva” de Daniel Canogar o la instalación flotante de 1.005 chalecos salvavidas flotando en el estanque del Palacio Belvedere de Viena (2016) de Ai Weiwei.	arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.
	Arte primitivo, oriental, precolombino y africano.Su papel como inspiración para las vanguardias. La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.	29. Es consciente de las apropiaciones, homenajes o réplicas de artistas respecto a obras de arte de otros artistas. Ejemplo: “La Fuente” (1917) de Marcel Duchamp, Fountain Buddha (1996) de Sherrie Levine , América (2016) de Maurizio Cattelan o La serie de	

		Eduardo Arroyo, junto a Aillaud y Recalcati, “Vivir y dejar morir o el fin trágico de Marcel Duchamp” (1965).
C. El arte dentro del arte.	Cultura popular y Pop art. El Arte pop en España.	30. Ve en obras como "Mrs, McCarthy and Mrs. Brown" ("Tunafish Disaster”) y “Desastre naranja”, de la serie «Muerte y desastre», del artista pop Andy Warhol, una crítica al «sueño americano» de los años 60 y constata la perduración de sus significados en la actualidad.
	Relaciones interdisciplinares: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.	31. Entiende el contexto en que se desarrolla el Arte Pop en España y conoce obras de alguno de sus representantes: Equipo Crónica, Eduardo Arroyo, Rafael Canogar, Juana Francés, Darío Villalba, Ángel Orcajo, Alfredo Alcaín. Obras del Equipo Crónica: “Las Meninas”, el “Guernica” (La visita, El embalaje…), “La partida de billar” (1977), “Los viajes” (1979- 80), “América, América” (1965).
		32. Entiende que el Arte Pop es un movimiento que, por sus características, sigue vigente en el siglo XXI (Neopop). Algunos ejemplos: la serie "Balloon Dog" de Jeff Koons, “Las Meninas” y “Celebridades del Cine” de Antonio de Felipe o el resurgimiento en Japón de la mano de Takashi Murakami (movimiento superflat).

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		33. Conoce las diferencias entre Poesía Visual y Objetual (Poema- Objeto). Interpreta los significados de las metáforas visuales de Chema Madoz, Joan Brossa y otros artistas. 34. Valora las relaciones interdisciplinares en el arte. Ejemplo: la instalación “Dance & Disco”(2000) de Ana Laura Aláez en el Museo Reina Sofía, donde mezcla disciplinas como la escultura, arquitectura, fotografía y música, con el vídeo y el dibujo.	
	Arquitectura y sociedad. La arquitectura en el arte contemporáneo.	35. Reflexiona sobre el Arte Público, la idoneidad de sus emplazamientos y el grado de aceptación de los ciudadanos. Ejemplos: “Arco inclinado” (1981) de	

		Richard Serra. “Fuente Stravinsky” (1983) de Jean Tinguely y Niki de Saint Phalle, “Les deux plateaux” (1986) de Daniel Buren, “Crown Fountain” (2004) y “Dream” (2009) de Jaume Plensa.
	Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.	36. Reconoce que el término arte urbano o street art hace referencia a todo el arte de la calle y engloba tanto al grafiti como a otras formas de expresión artística callejera
D. El arte en los espacios urbanos.		37. Conoce la trascendencia de las obras de Keith Haring y Banksy.
		38. Valora la importancia de la escala en las intervenciones artísticas en el espacio urbano. Ejemplos: Patos hinchables en diferentes lugares del mundo de Florentijn Hofman y cualquier obra del artista callejero Slikachu.
	Arte mural y trampantojo. Arte urbano. Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.	39. Explica algunas características o estrategias propias de un museo del siglo XXI. Ejemplos: El Museo del Louvre como escenario del videoclip "Apeshit" (2018) de Beyoncé y Jay-Z. Carsten Höller instala una serie de camas en distintos museos para tener la experiencia de dormir en ellos…
		40. Entiende el concepto de “arte como espectáculo” propio de algunas ferias de arte.

41. Investiga y conoce algunas obras y técnicas de la interminable lista de artistas urbanos: Muelle, Invader,

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		Shepard Fairey (OBEY), El Pez Barcel, Ceroker, Eduardo Kobra, Vhils, Miss Van, Okuda, Boa Mistura, Edgar Muller, Swoon…	

		42. Reconoce el significado del denominado "Arte de acción" y sus múltiples formas de expresión: el happening, la performance, el enviroment y la instalación. Ejemplos: «18 Happenings en 6 partes» de Allan Kaprow, "Happening" 24 horas de Wolf Vostell… 43. Relaciona el arte de acción con movimientos de los primeros años del siglo XX. (Dadaismo, Surrealismo y Futurismo) 44. Comprende que el objetivo de una performance es difuminar la frontera entre el arte y la vida. Ejemplo: "The Lovers: The Great Wall Walk" de Marina Abramovic y Ulay.
	Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.	45. Explica las acciones del controvertido movimiento artístico del siglo XX "Accionismo Vienés" confrontándolas con las performances de los artistas ingleses Gilbert and George.
E. Lenguajes artísticos contemporáneos.		46. Relaciona el arte de acción con movimientos de los primeros años del siglo XX. (Dadaismo, Surrealismo y Futurismo) 47. Entiende la acción de Francis Alÿs "Cuando la fe mueve montañas" como una alegoría social.
	Diseño industrial y artes decorativas.	

48. Conoce las performances quirúrgicas (1990-1995) realizadas por la artista Orlan, para reescribir el arte occidental en su propio cuerpo y las compara con el videoclip “Born This Way” (2011) de Lady Gaga, canción considerada un «himno de los marginados».
49. Reflexiona sobre el Arte Biónico y Arte Cyborg y las posibilidades de transformación de la condición humana a través del desarrollo tecnológico a través de obras como: “Tercera oreja”, “el tercer brazo” o “máquina muscular” de Stelarc, las performances mecatrónicas de Marcel·lí Antúnez o Neil Harbisson con su antena instalada en la cabeza.
50. Analiza las instalaciones con máquinas que realizan performances o sustituyen al ser humano en la creación.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CCONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte. obras artísticas. Ejemplos: Las máquinas de dibujar de Rosemarie Trockel o sus Knitting Pictures (pinturas tejidas)La máquina de hacer esculturas de Roxy paine. Las diferentes versiones de "Cloaca" de Wim Delvoye. **51. Analiza y reflexiona sobre performances cuyos protagonistas son las máquinas o derivados de la Inteligencia artificial. Ejemplos: "Pegasus Dance, 2007 de Fernando Sánchez Castillo o Universal Everything. Machine Learning, (2018).**	

52. Reflexiona sobre el derecho a la intimidad en el espacio público y el espacio privado en las performances documentadas "Following piece" (1969) de Vito Acconci y «Suite vénitienne» (1981) de Sophie Calle.

53. Entiende el concepto de instalación artística, así como del término site-specific.

54. Diferencia las modalidades del video arte tanto en sus aspectos técnicos o de soporte (monocanal, circuitos cerrados…), en las pretensiones (vídeo-acción, video-registro, vídeo experimental…) como en la manera en que se presentan al público (videoinstalación o video-escultura, monitor tradicional, proyección en pantalla, como arte inmersivo…).

55. Entiende la capacidad del videoarte para cambiar las formas artísticas tradicionales y mostrar la fragmentación social del mundo contemporáneo.

56. Conoce a los pioneros del video arte y realiza una lectura crítica en obras como "Jungla de vídeo" y "Autopista eléctrica" de Nam June Paik y de las instalaciones "TV Dé- coll/age y "Sun in your head" (1963) de Wolf Vostell.

57. Comprende el empoderamiento y liberación femenina que transmiten los vídeos "Ever Is Over All" de Pipilotti Rist y "Hold Up" de Beyoncé, describiendo los paralelismos y las diferencias formales o estéticas de ambos.

BLOQUE SABERES	SABERES BÁSICOS (RD 243/2022)	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo. Narrativas seriales en el audiovisual del siglo XXI.	58. Reconoce la actualización del clásico género pictórico del bodegón en los vídeos "Still Life" y "A Little Death" de Sam Taylor Wood o en la instalación "Naturaleza muerta (Still- Life)" (2009) de Mona Hatoum. 59. Compara la performance "The Onion" (1996) de Marina Abramovic y el videoclip "Dooo It!" (2015) de Miley Cyrus cuestionando las intenciones de las autoras y la recepción de sus mensajes. 60. Entiende que los artistas buscan nuevas formas de experimentación aprovechando los avances científicos y tecnológicos de cada época y realiza una crítica sobre las	

Narrativa multiverso y videojuegos.	cuestiones éticas que puedan surgir. Ejemplo: Eduardo Kac con su implante de un microchip en su cuerpo (1997) o su obra pionera del bioarte "GPF Bunny" (2000). 61. Diferencia entre arte inmersivo y arte interactivo. 62. Reflexiona sobre si los "videojuegos" son arte sabiendo que el MoMA ha seleccionado 14 videojuegos y teniendo la intención de seguir aumentando la cifra de incorporaciones. 63. Distingue los aspectos positivos y negativos de los videojuegos en función del género al que pertenezcan y del tiempo y forma de utilización.

Competencias específicas

1. Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.

Cada manifestación cultural y artística es portadora de una gran cantidad de información simbólica sobre la manera de sentir, de interrogarse, de entender y de interactuar con el mundo de cada artista y, en consecuencia, de la sociedad a la que pertenece. Toda producción artística responde en parte al universo de la persona que la crea, y en parte a las particularidades de la época en la que se elabora. El conocimiento y la comprensión de las características y singularidades de los distintos medios de expresión y sus producciones, así como de los diferentes movimientos culturales, ayudan al alumnado a identificar las relaciones entre la persona creadora, la obra y el entorno histórico y cultural. De igual forma, puede descubrir la variedad de funciones que toda actividad cultural tiene y ha tenido, tanto a nivel individual, cumpliendo con las necesidades personales de autoexpresión, autoconocimiento y desarrollo de la capacidad creadora, como a nivel social, facilitando la comunicación y la estructuración de la sociedad. Entre los

ejemplos analizados, se deben incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte y la cultura.

Asimismo, a través de una reflexión abierta y sin prejuicios, por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede valorar la importancia que los factores estéticos y culturales tienen en la sociedad, descubriendo la cultura y el arte en tanto que generadores de pensamiento y conocimiento, así como suscitadores de nuevas posibilidades y respuestas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.**

2. Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.

En el momento de encuentro con una manifestación cultural y artística, el alumnado debe implicarse tanto en la recepción activa del resultado final, como en la investigación sobre el contexto, las condiciones y el proceso de su creación, elaborando producciones orales, escritas y multimodales y utilizando las herramientas analógicas y digitales pertinentes. Así, puede considerar las múltiples opciones que existen a la hora de materializar una idea, valorando la importancia de la libre expresión en la cultura y el arte, empatizando con las personas creadoras en la búsqueda de alternativas distintas de las habituales, y entendiendo las posibles dificultades encontradas durante el desarrollo de su producción. Otro interesante campo de reflexión gira en torno a la libertad de creación y sus posibles límites, asunto que enlaza directamente con el ejercicio de la censura directa o indirecta sobre las producciones artísticas. Una sólida comprensión de diferentes manifestaciones culturales y artísticas provoca un diálogo sensible con el arte y la cultura, así como un intercambio de ideas y emociones, durante el cual, el alumnado reconoce la diferencia y la diversidad como fuentes de riqueza a todos los niveles, lo que le permite explicar el valor social del patrimonio y hacer suya su defensa. En este sentido, no puede faltar una reflexión que incorpore la perspectiva de género y la perspectiva intercultural e interétnica en la elaboración compartida del canon artístico.

Por otra parte, al ser consciente de las múltiples y diferentes fuentes de las manifestaciones culturales y artísticas, el alumnado puede reconocer la diversidad cultural como una riqueza de la humanidad, y la cultura contemporánea como un patrimonio del presente y del futuro, entendiendo la importancia de su disfrute, promoción y conservación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

3. Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.

En el desarrollo y la producción de manifestaciones culturales y artísticas se emplean muy diferentes y variadas técnicas; en cada ocasión, en función del tipo de creación llevada a cabo, se utilizan un lenguaje y unos códigos determinados, cuyas características e intencionalidades debe identificar y comprender el alumnado. Además, debe expresar abierta, respetuosa y articuladamente las ideas y sentimientos que le provoquen las manifestaciones, explorándolas activamente por medio de producciones orales, escritas o multimodales. De este modo, se forma al alumnado para una recepción cultural completa, progresando tanto en la sensibilización respecto de las especificidades esenciales de cualquier producción artística, como en su interpretación, su valoración crítica, la exposición de sus ideas sobre ella, y finalmente, en la posibilidad de su disfrute.

A la vez, a lo largo de esta exploración, el alumnado descubre cómo surgen las ideas o las necesidades de expresión cultural y artística, cómo se desarrollan y cómo son retomadas en diferentes épocas o culturas para ser reformuladas según cada contexto. De esta manera, puede entender cómo las creaciones de cada sociedad evolucionan modificando formas y manifestaciones ya existentes y gracias a las conexiones entre distintos tipos de lenguajes, identificando los referentes comunes de los que se alimentan las creaciones culturales y artísticas y analizando las distintas maneras en las que son utilizados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.**

4. Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

La investigación sobre la evolución de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas facilita que el alumnado las entienda como creaciones que se nutren de otras creaciones, no como producciones independientes, estableciendo conexiones entre ellas y observando la complejidad de sus

interacciones al contemplar cómo se cruzan sus caminos. No se trata de jugar a las diferencias o similitudes, sino de aportar argumentos que expliquen lo compartido, las causas y efectos, las decisiones estéticas y las conexiones filosóficas, expresivas o sociales. Una postura reflexiva sobre la interrelación de distintas manifestaciones artísticas estimula al alumnado a desarrollar la intuición, hacer inferencias, explorar, preguntar y cuestionar. Si además se promueve que los alumnos compartan opiniones y visiones personales, se facilita que se integren diferentes perspectivas en las conclusiones, a la vez que se fomentan el diálogo y el debate como parte del aprendizaje.

Analizando la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, el alumnado puede observar cómo las personas creadoras no cesan de buscar nuevas formas de expresión, reivindicando la superación de las técnicas y de los límites tradicionales, así como la necesidad de avanzar con el uso de las tecnologías. Igualmente, el alumnado puede apreciar que las diferencias de la cultura y el arte contemporáneos con los del pasado no solo se enmarcan en los problemas técnicos y estéticos, sino también en lo que afecta a su papel en la sociedad y al modo en que las personas creadoras se vinculan con este en cada época. Todo ello le proporciona herramientas para interpretar los múltiples universos visuales y expresivos que se manifiestan en su entorno.

La cultura y el arte están vinculadas tanto a las necesidades de comunicación y expresión de las personas creadoras, como a las necesidades colectivas de cada sociedad. Por otro lado, la interacción con la cultura es un proceso complejo e individualizado, ya que en el mismo intervienen, de forma ineludible, las experiencias y la sensibilidad propias de cada persona. Así, al poner en contacto al alumnado con diferentes manifestaciones culturales y artísticas a través del análisis de los aspectos referidos más arriba, se facilita la integración de esta herencia en su propio acervo, desarrollando además un criterio informado y crítico ante el hecho artístico.Todo ello puede aportarle también un conocimiento más preciso sobre el interés creciente que se muestra, desde sectores laborales muy diferentes, por los perfiles de personas creativas, capaces de generar respuestas originales que mejoren los procesos y resultados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.

Toda manifestación cultural y artística constituye un testimonio sobre la condición humana. Es una respuesta a una inquietud de orden existencial y, al mismo tiempo, genera otros interrogantes. Es también una forma de tomar conciencia de sí mismo y de los demás. Acercar al alumnado la práctica de los y las artistas activa la implicación en el proceso del pensamiento creador, e igualmente, alimenta la concepción del arte y la cultura como revelación y descubrimiento de una nueva forma de contemplar la realidad.

Más allá de un proceso de análisis formal y funcional con el que indagar sobre los significados y peculiaridades de cada obra, se solicita del alumnado la búsqueda de nuevos vínculos emocionales. Mediante la exploración activa de diferentes manifestaciones culturales y artísticas puede redescubrir aquellas que ya están integradas en su imaginario, e igualmente, identificar otras nuevas que despierten su interés, que le susciten sentimientos y emociones, y que, en consecuencia, comiencen a formar parte de su crecimiento personal, comprendiendo de esta forma que el arte, la cultura y la vida están íntimamente ligados. Igualmente, al exponer al alumnado a la multiplicidad de ideas, opiniones y sentimientos que la cultura y el arte pueden expresar y comunicar, se promueve la construcción de una personalidad abierta y respetuosa con la diversidad cultural y artística.

Todo ello debe aportar también al alumnado un conocimiento más preciso de las repercusiones sociales y económicas de la cultura y el arte, así como de su relevancia en la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible, otorgándole la posibilidad de realizar un análisis crítico del arte y la cultura que tenga en consideración diversas vertientes del fenómeno.

Formarle en todos estos aspectos favorece que se implique no solo como espectador, sino como participante activo, promoviendo así su compromiso personal y social.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.**

5. Metodología.

Se está creando un class notebock en el grupo de teams con los saberes básicos del RD 243/2022.
Se va a hacer una prueba escrita cada semana. Haciendo lo más parecido a los modelos de examen de los ejemplos de UNICAN

6. Criterios de calificación.

La nota será la media de las pruebas escritas.
Un punto es para la corrección escrita tanto de ortografía, como limpieza y puntuación.

7. Plan de recuperación y medidas de refuerzo.

En el momento que el alumnado no supere alguna prueba escrita se repetiría una vez más.

8. Actividades complementarias y extraescolares.

Se ira en el segundo trimestre al Guggenheim Bilbao y o al centro Botín de Santander.

8. Plan lector departamento de dibujo.

La aportación del Departamento de Dibujo al plan de fomento de la lectura se organiza sobre las dos materias impartidas.
Las medidas se basan en la importancia que el cómic y la ilustración literaria tienen al programar actividades en cada curso donde se imparte EPVA.
Tanto en el cómic como la ilustración, el lenguaje escrito y el visual son piezas imprescindibles. El ejercicio del cómic implica el uso del lenguaje escrito como elemento característico de esta disciplina con lo que se favorece la expresión, y la síntesis.

La ilustración implica la comprensión lectora previa a la actividad puramente plástica.

El ejercicio de ilustración se incluirá además en las actividades extraescolares, con forma de concurso.

En 4º curso de ESO se programarán además actividades que de algún modo relacionan los lenguajes visual y escrito, como la tipografía, o la maquetación.

También se realizará la narración manuscrita de una historia de la que se da una introducción y un desenlace e imágenes intermedias que deberán incluirse en la misma.

Las lecturas que se recomiendan tratarán de servir de ejemplo o guía para las actividades que se proponen, así como de favorecer el gusto por la lectura.

Serán entre otras: Tintín (cómic), El capitán trueno (cómic), Asterix (cómic), Spiderman (cómic), La isla del tesoro, Las aventuras de Sherlock Holmes, El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hide…

También se podrá proponer en alguno de los cursos la realización de un teatro con títeres basado en alguna obra literaria.

Otro de los cursos realizará un diccionario gráfico con vocabulario sacado de la lectura de algún texto o cuento justificando de manera manuscrita la elección de las palabras y las imágenes.

La aportación que desde la materia de Dibujo Técnico se hace al plan de fomento de la lectura, se basa en el conocimiento y la correcta utilización del lenguaje técnico propio de la materia.

Esta aportación se centra pues, mayormente en la comprensión lectora, al ser una materia donde los vocablos específicos utilizados no son de uso frecuente en el lenguaje coloquial. El profesor proporcionará a los alumnos posibilidades de comprobar la redacción que del mismo concepto se hace desde distintas fuentes.

Así mismo se insistirá en la correcta expresión y utilización de los términos, cuando sea el alumno quién tenga que utilizarlos, aportando así a este plan la mejora de la capacidad para expresarse en público.

No se recomendará ninguna lectura desde esta asignatura.

Por otro lado, apuntar que desde la asignatura de Cultura audiovisual y fundamentos del arte se realizarán lecturas que tenga que ver con dichas disciplinas, lecturas que estarán relacionadas con el cine, el arte, la fotografía, la psicología y sociología del arte, la historia, el teatro etc.

BACHILLERATO

CCONCRECIONES

Descriptores operativos

• **AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**	• **AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
• CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para	• CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad,

recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
• CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	• CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
• CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	• CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
• CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	• CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

- CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

- CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos

- **AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**

- **AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**

- CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

- CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
- CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

- CPSAA1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.
-
- CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
- CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
- CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

- CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

- CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
- CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

- CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
- CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos

• **AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**	• **AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
• CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	• CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
• CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	• CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
• CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y	• CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando

ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
• CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	• CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y eco dependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y eco socialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos

creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos

• **AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**	• **AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
• CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional	• CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
• CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y	• CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos

situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
• CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	• CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

Descriptores operativos

• **AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**	• **AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA…**
• CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	• CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
• CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	• CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
• CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	• CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos

	de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. • CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
• CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	• CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. • CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

5.Dibujo Técnico I.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la descripción, creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico.

Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo con convenciones que garantizan su interpretación universal, fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa.

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

5.1. Contextualización

El grupo de 1º de bachillerato de la materia Dibujo Técnico I, es un grupo de tan solo 6 miembros. Es habitual, en esta materia, que encontramos esta diferencia de géneros y parece que es claro que aún hoy en día es un ejemplo de no haber superado estereotipos que marcan estudios enfocados a ingeniería y que habrá que desmontar.
El perfil del alumnado de este pequeño grupo es de una buena trayectoria en sus estudios anteriores.
Todos parecen tener un interés muy directo en el dibujo técnico.
Parece un grupo con inquietudes y muy participativo.

5.2-Competencias específicas.

Esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para:

-Apreciar y analizar obras de arquitectura, diseño e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos
-Resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana
-Desarrollar la capacidad de abstracción y la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica.
-Formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar.

-Desarrollar el razonamiento espacial adecuado para las construcciones en distintos sistemas de representación con cierta complejidad para el alumnado, la siempre necesaria reflexión sobre el papel que requiere del uso de los instrumentos tradicionales de dibujo y del hábito de bocetar y elaborar croquis.

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de diseño e ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería y diseño de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente y su inspiración en leyes naturales de crecimiento y cambio, así como el fomento de perfiles técnicos desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de elementos, objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, que permiten un intercambio más eficaz de ideas y productos, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

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. Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4

5.3-Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

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, el arte o el diseño de productos, valorando la creación técnica desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2.

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3.

3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2. Definir elementos, figuras planas y sólidos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, tipos de líneas, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

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.

Competencia específica 5.

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

- **5.4- Saberes Básicos.**

.1. Fundamentos geométricos.

- -Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, ingenieril (mecánico, eléctrico o electrónico), geológico, urbanístico, de diseño, en la expresión artística… etc.

  – Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Su observación en la naturaleza y su aplicación en el arte.

  – Punto, línea, plano. Concepto de lugar geométrico.

- -Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

  – Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.

- -Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia.

- -Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares; propiedades y métodos de construcción.

  – Tangencias básicas.

- -Tangencias por potencia.

- -Curvas técnicas.
- -Introducción a las curvas cónicas.
  - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

.1. Geometría proyectiva.

- -Fundamentos de la geometría proyectiva:
  - Sistema diédrico: Métodos. Representación de punto, recta y plano.
- -Trazas con planos de proyección.
- -Determinación del plano.
- -Pertenencia.
- -Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Giro y cambio de plano.
- -Obtención de distancias por cotas y alejamientos relativos.

- -Abatimientos.
- -Secciones planas.
- -Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.
  - Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Escalas axonométricas. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de formas planas y sólidos sencillos.
- -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.

- 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.
- -Coquización. El boceto a mano alzada como herramienta analítica y creativa.

- SISTEMAS CAD
  - Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
  - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
  - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas de sólido. Extrusión, revolución, barrido. Booleanas.
  - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

5.5-.Elementos trasversales e interdisciplinariedad.

Elemento transversal LOMLOE	**Abreviatura**
Comprensión lectora	CL

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

Expresión oral y escrita	EOE
Comunicación audiovisual	CA
Competencia digital	CD
Emprendimiento social y empresarial	ESE
Fomento del espíritu crítico y científico	FECC
Educación emocional y en valores	EEV
Igualdad de género	IG
Creatividad	CR
Educación para la salud	ES
Formación estética	FE
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	ESCR
Respeto mutuo y cooperación entre iguales	RMCI

Se define en el artículo 121 de la LOMLOE que el proyecto educativo del centro “incluirá un tratamiento transversal de la educación en valores, del desarrollo sostenible, de la igualdad entre mujeres y hombres, de la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos”.

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

Interdisciplinaridad

El dibujo técnico está relacionado con muchas disciplinas: Matemáticas, Tecnología, Arte, Historia o Ciencias.
Tiene un rigor matemático y es un instrumento ideal para la experimentación lo que conlleva poner en marcha la creatividad en los proyectos que pretendan búsqueda de soluciones.

A nivel de Emprendimiento y Actividad Empresarial podríamos mencionar otras disciplinas como el Diseño en todas sus vertientes.

Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, introduce importantes cambios, muchos de ellos derivados, tal y como indica la propia ley en su exposición de motivos, de la conveniencia de revisar las medidas previstas en el texto original con objeto de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030.

Se abordan de forma transversal, desafíos del siglo XXI, especialmente y de manera muy directa el consumo responsable, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Tomar conciencia de la importancia de lograr estos objetivos y dar respuesta a los desafíos mundiales del siglo XXI con amplia repercusión en el ámbito del diseño de nuevos proyectos y soluciones que el dibujo técnico puede proyectar y representar para dar a comprenderlos.

Se abordan, de forma transversal, los desafíos del siglo XXI, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo. El análisis de situaciones reales también va a permitir que el alumnado se sensibilice y comprenda que, con acciones sencillas, individuales o colectivas, se puede mejorar la sociedad y el entorno. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM5, CPSAA1.2, CC4, CE1, CE2.

5.6- Metodología.

Se pretende abordar la materia desde una perspectiva teórico-práctica aplicando los saberes al análisis de la resolución de las láminas y retos exigidos para desarrollar las destrezas y habilidades y trabajar la percepción espacial, lo cual permitirá que el alumnado tome conciencia de la importancia de potenciar las cualidades propias y de los demás y fomentar actitudes de esfuerzo, constancia y superación viendo en estos elementos un aporte de valor tanto individual como colectivo en el camino hacia el aprendizaje y el logro.

- El proceso de enseñanza aprendizaje competencial se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento.

- Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

- Las líneas metodológicas tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades como fomentar su autoconcepto y su autoconfianza y de trabajo en equipo.

- Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

- Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas diferentes y formas de expresión.

- Emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada a los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas a dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

- Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

- Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.
- A.1.Las metodologías que se van a utilizar:

-aprendizaje basado en problemas.
-aprendizaje basado en el pensamiento: rutinas y destrezas.
-aprendizaje basado en tareas.
-inteligencias múltiples.
-aprendizaje cooperativo

- A.2.Se podrán utilizar modelos de enseñanza como:

-Investigación guiada. (INV)

-inductivo básico. (IBAS)

-formación de conceptos. (FORC)

-memorístico. (MEM)

-expositivo. (EXPO)

-deductivo. (DEDU)

-investigación grupal. (IGRU)

-enseñanza directa (EDIR)

-simulación (SIM)

- B. Agrupamientos

-Trabajo individual (TIND)

-Trabajo en parejas (TPAR)

-Pequeños grupos (PGRU)

-Gran grupo (GGRU)

5.7- Espacios y recursos didácticos.

Trabajaremos en una de las dos aulas materia de Dibujo.

Dispondremos de;

Ordenador de mesa , pizarra digital, libro de texto de la ed. Santillana y materiales e instrumentos específicos para el dibujo técnico.

5.8- Participación en los planes de centro

De los planes existentes en nuestro centro nos vamos a centrar en los siguientes planes más directamente;

PLAN DE LECTURA Y CAPACIDAD DE EXPRESARSE EN PÚBLICO

En los principios pedagógicos “(art. 6.2 Real Decreto 243/2022)” se obliga a que “Las administraciones educativas promoverán las medidas necesarias para que en las distintas materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público.

El plan de lectura consistirá en la lectura de artículos sobre la labor de arquitectos, diseñadores e ingenieros de ambos géneros.
Para desarrollar la capacidad de expresarse correctamente en público, los estudiantes realizarán, entre otras actividades, expondrán ante los compañeros el procedimiento que han seguido para resolver un problema y además si saben otro procedimiento alternativo, por qué el elegido les ha parecido más conveniente. En el libro de texto, existen muchas cuestiones de debate que se utilizarán para potenciar más esta capacidad de expresión en público.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Actividades enfocadas a proyectar el diseño de objetos de uso cotidiano bajo en enfoque de sostenibilidad.
Es imprescindible tomar conciencia sobre la muerte de los objetos, su reciclaje y el aprovechamiento residuos para darles nueva vida.
Sostenibilidad supone más que reciclar papel, separar los residuos o cerrar el grifo mientras nos lavamos los dientes. Significa encontrar soluciones que mejoren la calidad de vida de la gente sin degradar el medio ambiente, acumular problemas para el futuro o transferirlos a otras partes del mundo.
Servirá como un reto en equipo y supondrá conocer las fases de un diseño y manejar casi todos los conocimientos adquiridos.

- Planificación. Sólo una vez que está definida la estrategia, se podrá pensar en los elementos operativos. Es en esta fase donde hemos de definir lo que queremos conseguir.

- Acción. Una vez que tenemos claro lo que queremos conseguir, será útil establecer un plan de acción donde concretemos las acciones a realizar, quién las realiza, cuándo y qué recursos son necesarios. A medida que vamos aplicando el plan y desarrollando las acciones, deberemos ir haciendo un seguimiento del proceso e ir recogiendo la información que nos permita evaluar el mismo. Asimismo, iremos abordando los problemas que surjan y adaptando la planificación realizada a la realidad de cada momento.

- Reflexión. Qué hemos conseguido, qué ha ido bien y qué podía haber ido mejor. En definitiva, nos sirve para reflexionar y saber en qué medida estamos consiguiendo los objetivos propuestos, y ser conscientes de lo que hemos aprendido.

PLAN DE IGUALDAD

Los alumnos estudiaran el trabajo de distintas arquitectas .

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

Durante siglos la arquitectura fue concebida y realizada por hombres. Pero a principios del siglo XX, a con el esfuerzo y tenacidad, algunas mujeres empezaron a demostrar que la arquitectura no era una disciplina únicamente relegada al mundo masculino.
Eileen Gray, Denise Scott Brown, Charlotte Perriand, Lina Bo Bardi,
Sophia Hayden, Jane Drew,Marion Lucy Mahony,MatildeUcelay,AnneTyng y
Norma Sklarek.

FOMENTO DE LAS TICS

Actualmente, el uso de Tecnologías de la información constituye un requisito indispensable en todos los ámbitos profesionales, especialmente en aquellos relacionados con el conocimiento técnico.
Por ello, una de las competencias específicas de la materia dibujo técnico 1 se refiere al manejo de programas informáticos de dibujo vectorial que recreen virtualmente piezas en 2 y 3 dimensiones.
Y se espera que el alumnado este capacitado para:

- Leer e interpretar un plano técnico dibujado con el mismo ordenador e impreso.
- Poder discernir entre qué software es el más idóneo para poder trabajar y representar una realidad.

- Disponer del criterio para representar un objeto o idea con el software escogido.

5.9- Atención a la diversidad.

En los principios pedagógicos "(art. 6.3 Real Decreto 243/2022)" se recoge que "en la organización de los estudios de Bachillerato se prestará especial atención a los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas y las medidas de atención a la diversidad precisas para facilitar el acceso al currículo de este alumnado".
Por ello, en el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas Adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

5.10- Actividades complementarias y extraescolares.

Se deja abierta la posibilidad de asistir a alguna visita a Bilbao, Santander o ciudad próxima. En caso de que encontremos alguna conferencia que resulte interesante y estuviera relacionada con la materia de Dibujo Técnico.

5.11-Unidades didácticas, secuenciación, temporalización y relaciones curriculares.

Unidades didácticas:

-UD1 Dibujo técnico, arte y diseño.

Conecta con los siguientes descriptores:

Conecta con los siguientes descriptores; CD1, CP3, CP2, CCL2.CCL5, CCL3, CCL2 y STEM 4

-UD2 Herramientas y materiales.

Conecta con los siguientes descriptores:

Conecta con los siguientes descriptores CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

-UD3 Trazados geométricos.

Conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

-UD4 Geometría descriptiva, los sistemas de representación.

Conecta con los siguientes descriptores:

Conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.

-**UD5 Normalización y acotación. Normas Une e ISO.**

Conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3

-UD6 El proyecto y las herramientas.

Conecta con los siguientes descriptores:

CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

Secuenciación y Temporalización

1ª Evaluación: UD1, UD2, UD3.UD 4.

2ª Evaluación. UD1, UD2, UD3 y UD 4 y UD 6

3ª Evaluación: UD5, UD 4y UD 6

5.12-Situaciones de aprendizaje

Como hemos señalado en las definiciones **LOMLOE (art. 2 Real** Decreto 243/2022), las situaciones de aprendizaje son 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.

También señala en el art. 17 Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos, que "para la adquisición y el desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas, el equipo docente planificará situaciones de aprendizaje en los términos que dispongan las administraciones educativas. Con el fin de facilitar al profesorado su propia práctica se enuncian en el anexo III orientaciones para su diseño".

En el anexo III del Real Decreto 243/2022, recoge que la adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se describen en el anexo I de este real decreto y se concretan en las competencias específicas de cada materia, se verán favorecidos por metodologías que

reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del

planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales de manera autónoma y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

DIBUJO TÉCNICO I – 1º BACHILLERATO (Cantabria)

Para el documento de Bachillerato que empezamos antes, te dejo aquí los dos bloques de saberes básicos finales que se habían cortado y que exige la inspección de Cantabria:

C. Normalización y documentación gráfica (Bloque Completo)

- Principios de representación: Proyecciones normalizadas. Sistema europeo y sistema americano.

- Elección de vistas: Alzado, planta y perfil. Vistas necesarias y suficientes.
- Líneas normalizadas: Tipos de líneas, grosores y prioridades de representación.
- Acotación: Normas generales de acotación UNE e ISO. Elementos de acotación (líneas de cota, auxiliares, cifras y flechas). Sistemas de acotación (serie, paralelo, combinada).
- Escalas: Escalas numéricas y gráficas. Aplicación y uso del escalímetro.
- El croquis: Definición, importancia y fases de ejecución para el diseño técnico y de ingeniería.

D. Entorno digital y aplicaciones CAD (Bloque Completo)

- Introducción al diseño asistido por ordenador (CAD) en 2D y 3D.
- Interfaz de usuario y herramientas de dibujo básicas: Línea, circunferencia, polígono, copia, simetría y desfase.
- Gestión de capas: Organización de planos por colores, grosores y tipos de línea.
- Modelado 3D básico: Operaciones de extrusión y revolución en figuras geométricas sencillas.
- Propiedad intelectual: Derechos de autor, patentes y licencias en el diseño técnico actual.

Pega la parte de 3º de la ESO en su respectivo archivo y completa la de 1º de Bachillerato con estos últimos dos bloques. Con esto, tus dos grandes prioridades normativas están completamente adaptadas a la LOMLOE de Cantabria.

EJEMPLO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

IDENTIFICACIÓN		
CURSO	TÍTULO	La geometría en el diseño textil
1º de Bachillerato	TEMPORALIZACIÓN	1ª Evaluación

JUSTIFICACIÓN Basándonos en un caso práctico actual cercano a la realidad del alumnado, trabajaremos competencias relacionadas con el emprendimiento.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Pattern Design Poligonal

realización de un diseño que pueda ser llevado a la ilustración textil.

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS C1- C2

MATERIA: Dibujo Técnico 1	1.1	SABERES BÁSICOS

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.1 y 2.2	Transformaciones; giro, simetría y traslación
		3.5	Construcciones poligonales
			La Alhambra

ONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

Elementos transversales	Objetivos desarrollo sostenible
CL CD ESE CR FE RMCI IG	12

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Actividades (tipos y contextos)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS) Láminas previas ejecutando todo tipo de polígonos dado el lado o la circunferencia circunscrita. Ejemplos inspiradores en la obra de Escher y en los mosaicos de la Alhambra. Trabajo por equipos de 2, máx. 3 personas. Mismos patrones y experimentar con diversos resultados. Puesta en común de resultados.
Recursos didácticos	Ejemplos de partida y ejemplos aportados por el propio alumnado.

alumnado	Ordenadores, láminas y plantillas de dibujo.
	Libro de texto Unidad 1,2,3,4 y 5 (podemos añadir nuevos elementos como Óvalos o tangencias en la creación)
Recursos didácticos profe	Vídeos 1. Secretos geométricos en diseño y moda.
	Vídeo 2. Grabado textil en la India
	Cañón de video
Metodología	Exposición docente, día de lecturas, vídeos, trabajo en grupo. Exposición y explicación del proceso por grupos.

MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA

PRINCIPIOS DUA	Proporcionar opciones para captar el interés
	Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Ensayo/error.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación	**Instrumentos de observación**	RÚBRICAS				
		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

Análisis de producciones	Diario de clase
	Escala

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador

Preparación

Realización

Evaluación

En el diseño de la situación de aprendizaje se tendrá en cuenta:

1) Crear y describir con detalle la experiencia de aprendizaje final y los desempeños del alumnado – tarea, proyecto, problema, etc.- (centralidad de la tarea).

2) Partir de los conocimientos reales del alumnado incluyendo actividades o situaciones significativas que sirvan para orientarlos hacia los nuevos aprendizajes (activación).

3) Proporcionar modelos de conceptos y procesos mediante recursos adecuados e instrucciones claras (demostración).

4) Programar actividades suficientes para que el alumnado domine rutinas (aplicación controlada) y ensaye procesos más complejos (aplicación situada en el contexto de la tarea propuesta).

5.13-La evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora.

La evaluación tiene como referente los criterios de evaluación y el grado de adquisición de los mismos.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias claves previstas en el perfil de salida.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán En cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá ser integradora, Debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes.

5.14-Criterios de calificación

A lo largo del curso se evaluará en función de los criterios de evaluación que se trabajen en cada secuencia didáctica y/o situación de aprendizaje. Al final del curso se habrán trabajado todos los criterios de evaluación y la calificación estará basada en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas.

Para superar la nota de final de curso será necesario obtener una nota media de 5. Esta nota media será el resultado obtenido en la última evaluación. Cada evaluación se supera si se llega al 5 como nota media . Las pruebas tipo examen tendrán un valor de un 50% mientras que los trabajos, laminas o la observación de su desempeño diario será de un 50%. Los proyectos que se consideren importantes y cuyo nivel de involucración en ellos determiné

un conocimiento y una aplicación de ese conocimiento, serán evaluados como si de un examen se tratara, por lo tanto, este tipo de retos especiales tendrán un mayor valor que el resto de trabajos puntuales. los alumnos serán informados del valor de dichos proyectos.

Criterios de calificación, medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación.

La evaluación es continua y progresiva, por lo tanto, la consecuencia de los distintos aspectos de los criterios debe cumplir también esas condiciones. No se hará una recuperación propiamente dicha, pero se pedirá al alumno algún trabajo o prueba de refuerzo que ayude a superar lo que aún no está conseguido y garantizar la consecución de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. Si, aun así, el alumno no recupera la parte suspendida deberá presentarse a una prueba extraordinaria. La nota de evaluación se establecerá con un número entero obtenido por redondeo (si dicha nota en su primer decimal 7 o más, se sumará 1 al número entero; si es menor, dicho número entero, quedará igual). La nota final se calculará de acuerdo con la aplicación de los porcentajes obtenidos para cada criterio de calificación trabajados durante el curso. (especificados en la tabla anterior) Al alumno se le indicará, la puntuación que corresponde a cada uno de los ejercicios del examen o proyecto, si el problema o trabajo tiene carácter global se valorará los pasos seguidos por el alumno para solucionarlo. No se calificarán ejercicios que no se puedan “leer”, es decir, que no se utilicen los grosores de lapiceros adecuados. Se deben dejar siempre las construcciones auxiliares en lapicero fino distinguiéndose de la solución. No se tendrán en cuenta construcciones aproximadas que no se basen en criterios razonados. Prueba extraordinaria: Se seguirán las indicaciones marcadas por el centro. Con anterioridad se habrán realizado ejercicios y tareas de profundización. El carácter de la prueba se determinará con anterioridad en el departamento.

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

TAÚLFO ARGENTA

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Relacionar el dibujo técnico con otras materias, desempeños laborales, otras culturas, otros tiempos pasados, diversas funcionalidades en el que es el transmisor de una idea aún en proyecto.

- COMPETENCIA ESPECÍFICA

- C1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de diseño e ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería y diseño de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente y su inspiración en leyes naturales de crecimiento y cambio, así como el fomento de perfiles técnicos desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de elementos, objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores;

- CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
    - 10%
- SABERES BÁSICOS

-
    - Fundamentos geométricos:

- -Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, ingenieril (mecánico, eléctrico o electrónico), geológico, urbanístico, de diseño, en la expresión artística… etc.

– Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Su observación en la naturaleza y su aplicación en el arte.

- Criterios de evaluación 1.1
-
- Porcentaje

- 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, el arte o el diseño de productos, valorando la creación técnica desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
- 10%
- Y a lo largo de todo el curso

- Indicador de Logro
- 1 • 2 • 3 • 4 • 5

- Ordena cronológicamente representaciones gráficas a través de la historia CD1 CPSSA4 CEC1 CEC2
- • • • • •

- Expone con claridad algunas características de la expresión gráfica a lo largo de la historia. (exposición) • • • • •
- Organización del contenido trabajado en clase(láminas) • • • • •
- Valora y realiza un estudio del trabajo realizado por una arquitecta o diseñadora industrial. (trabajo de documentación) • • • • •
- Analiza las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. (Examen) • • • • •
- Expone las aportaciones que distintos personajes de la Hª han aportado a la geometría. (presentación) • • • • •
- Recursos verbales y no verbales utilizados. (observación) • • • • •

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría plana.

- COMPETENCIA ESPECÍFICA

- C.2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

    - 20% :3

- SABERES BÁSICOS

- Fundamentos geométricos:

– Punto, línea, plano. Concepto de lugar geométrico.

- -Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las
- construcciones fundamentales.

– Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.

- -Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia.

• Criterios de evaluación 2.1	• Porcentaje
• 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	• 20%: 3 • Y a lo largo de todo el curso
• Indicador de Logro	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5

- Aplica con precisión los trazados geométricos fundamentales. (examen)
- Analiza el concepto de escala para interpretar un plano y relacionarlo con la realidad. (láminas)
- Logra un buen nivel en la calidad del acabado y en su presentación. (láminas) CCL1 STEM4
- Resuelve problemas localizados en los contextos público y profesional. (retos)CC1
- Emplea los instrumentos de dibujo tradicional o programas informáticos de dibujo. (observación destrezas) STEM4 CPSAA4
- Demuestra creatividad y un dominio eficaz en resolución de problemas. (forma personal de resolver y elaborar) CCEC3 CCEC4
- Investiga la presencia de la geometría en el arte Exposición oral. (trabajo de documentación y exposición) CCL1 CD1 CCL2 CPSSA4

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría plana.
- COMPETENCIA ESPECÍFICA
- C.2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.
- CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.
- 20% :3
- SABERES BÁSICOS
- -Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares; propiedades y métodos de construcción.

• Criterios de evaluación 2.2 • 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y	• Porcentaje • 20%:3

mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

- Y a lo largo de todo el curso

Indicador de Logro	1	2	3	4	5
Aplica con precisión los trazados geométricos fundamentales. (examen)					
Logra un buen nivel en la calidad del acabado y en su presentación. (láminas)					
Realiza bocetos a mano alzada de objetos que usan formas poligonales. (dibujos)					
Emplea los instrumentos de dibujo tradicional o programas informáticos de dibujo. (observación destrezas)					
Demuestra creatividad en el diseño de módulos poligonales. (forma original de resolver y elaborar)					
Investiga la presencia de la geometría en el arte. Mosaic nazarí. Exposición oral. (trabajo de documentación y exposición)					

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría plana. Tangencias

- COMPETENCIA ESPECÍFICA

- C.2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

- 20% :3

- SABERES BÁSICOS
    - Fundamentos geométricos:

– Tangencias básicas.

- -Tangencias por potencia.

• Criterios de evaluación 2.3 • 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	• Porcentaje • 20%:3 • Y a lo largo de todo el curso

• Indicador de Logro	• 1	• 2	• 3	• 4	• 5
• Aplicar con precisión los trazados geométricos con tangencias. Nivel 1(examen)	•	•	•	•	•
• Lograr un buen nivel en la calidad del acabado y en su presentación. (láminas)	•	•	•	•	•
• Bocetos a mano alzada de objetos que usan formas con tangencias. (dibujos) dibujos analíticos)	•	•	•	•	•
• Aplicar con precisión los trazados geométricos con tangencias. Nivel 2 (examen)	•	•	•	•	•
• Emplear los instrumentos de dibujo tradicional o programas informáticos de dibujo. (observación destrezas)	•	•	•	•	•

- Organización del contenido trabajado en clase(láminas)
- Conocer los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. (examen)

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría descriptiva. Diédrico.

- COMPETENCIA ESPECÍFICA

- C3. 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. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que

cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
- 10%
- SABERES BÁSICOS
-
    - Geometría proyectiva.

- -Fundamentos de la geometría proyectiva:

– Sistema diédrico: Métodos. Representación de punto, recta y plano.

- -Trazas con planos de proyección.

- -Determinación del plano.

- -Pertenencia.

• <u>Criterios de evaluación 3.1.</u> • 3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	• Porcentaje • 40%:4 • Y a lo largo de todo el curso					
• Indicador de Logro	• 1	• 2	• 3	• 4	• 5	
• Recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Representación del punto y posiciones de la recta. (examen)	•	•	•	•	•	
• Lograr un buen nivel en comprensión de contenidos. (láminas)	•	•	•	•	•	
• Describir a mano alzada solidos sencillos por sus vistas diédricas (dibujos) dibujos analíticos)	•	•	•	•	•	
• Recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Representación de las diversas posiciones del plano. Estudio de pertenencias. (examen)	•	•	•	•	•	
• Emplear los instrumentos de dibujo tradicional o programas informáticos de dibujo. (observación destrezas)	•	•	•	•	•	
• Determinar la relación de pertenencia, posición y distancia de puntos, rectas y planos. (examen)	•	•	•	•	•	

- Diseñar una cuchara utilizando las curvas tangentes.
- (proyecto) O logotipo para una sudadera.

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría descriptiva. Diédrico.

- COMPETENCIA ESPECÍFICA

- C3. 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. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

- 15%
- SABERES BÁSICOS
-
    - Geometría proyectiva.

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.

- - Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Escalas axonométricas. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de formas planas y sólidos sencillos.

• Criterios de evaluación 3.2. • 3.2. Definir elementos, figuras planas y sólidos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	• Porcentaje • 15% • Y a lo largo de todo el curso
• Indicador de Logro • Recrea gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Representar piezas sencillas en sistema axonométrico (láminas)	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5 • • • • •

• Emplea los instrumentos de dibujo tradicional o programas informáticos de dibujo. (observación destrezas)	•	•	•	•	•
• Recrea gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Representa piezas sencillas en sistema axonométrico (examen)	•	•	•	•	•
• Representa, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas utilizando escalas y coeficientes de reducción. (elaboración de dibujos)	•	•	•	•	•
• Recoge ejemplos donde se utilice la perspectiva axonométrica para representar objetos, buscando diversos fines; diseño industrial, de mobiliario, diseño gráfico, arte... (documentación, recogida de muestras)	•	•	•	•	•
• Secciona una pieza por un plano que pasa por tres puntos dados. (láminas)	•	•	•	•	•

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría descriptiva. Diédrico.
- ESPECÍFICA
- C3. 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. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.
- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
- 5%
- SABERES BÁSICOS
-
    - Geometría proyectiva.

- -Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

• Criterios de evaluación 3.3. • 3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	• Porcentaje • 5% • Y a lo largo de todo el curso

• Indicador de Logro	• 1	• 2	• 3	• 4	• 5	
• Conoce los fundamentos e identifica los elementos básicos para su interpretación en planos (láminas)	•	•	•	•	•	
• Conoce los fundamentos e identifica los elementos básicos para su interpretación en planos (láminas)	•	•	•	•	•	

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:
- Aplicar los conceptos y propiedades de la geometría descriptiva. Sistema cónico.

- COMPETENCIA ESPECÍFICA

- C3. 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. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

- 10%

- SABERES BÁSICOS
    - Geometría proyectiva.

- -Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua

• Criterios de evaluación 3.4. • 3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.					• Porcentaje • 10% • Y a lo largo de todo el curso	
• Indicador de Logro	• 1	• 2	• 3	• 4	• 5	
• Estudia el Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. (láminas)	•	•	•	•	•	
• Representa piezas sencillas a mano alzada distinguiendo entre cónica central y cónica oblicua. (dibujos)	•	•	•	•	•	
• Pasa de vistas diédricas a perspectiva cónica (láminas)	•	•	•	•	•	
• Diseña objetos sencillos en perspectiva cónica. Añadir las vistas diédricas (proyecto)	•	•	•	•	•	
• Dibuja su dormitorio en perspectiva cónica (dibujo)	•	•	•	•	•	
• Renacimiento y perspectiva cónica, recopila ejemplos y los identifica con sus artistas (investigación y presentación de los hallazgos)	•	•	•	•	•	
• Dibuja líneas de fuga sobre fotografías utilizando el ordenador. Introduce objetos y personajes que encajen con el punto de vista (trabajo de experimentación)	•	•	•	•	•	

- Dibuja líneas de fuga sobre fotografías utilizando el ordenador. Introduce objetos y personajes que encajen con el punto de vista (trabajo de experimentación)

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:

- Aplicar las normas ISO y UNE para documentar gráficamente vistas acotadas.
- COMPETENCIA ESPECÍFICA
- C4. 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. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de

unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, que permiten un intercambio más eficaz de ideas y productos, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.
- 10%
- SABERES BÁSICOS
-
- 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.

• <u>Criterios de evaluación 4.1.</u> • 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, tipos de líneas, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	• Porcentaje • 10% • Y a lo largo de todo el curso

• Indicador de Logro	• 1	• 2	• 3	• 4	• 5
• Representa, a partir de dibujos de piezas sencillas en isométrico o caballera, las vistas diédricas correspondientes teniendo en cuenta normas y escala. (láminas de ejercicios)	•	•	•	•	•
• Diseña piezas sencillas en 3D con el programa sketchup y las documenta con vistas acotada (observación de destrezas)	•	•	•	•	•
• Acota siguiendo las normas ISO y UNE	•	•	•	•	•
• Distingue entre sistema europeo y sistema americano • (láminas de vistas)	•	•	•	•	•

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:

- Aplicar las normas ISO y UNE para documentar gráficamente vistas acotadas.
- COMPETENCIA ESPECÍFICA
- C4. 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. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, que permiten un intercambio más eficaz de ideas y productos, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos
- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.
- 10%

- SABERES BÁSICOS
-
- Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- -Coquización. El boceto a mano alzada como herramienta analítica y creativa

• Criterios de evaluación 4.2.	• Porcentaje
• 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.	• 10%
	• Y a lo largo de todo el curso
• Indicador de Logro	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5
• Representa, a partir de dibujos de piezas sencillas en isométrico o caballera, las vistas diédricas correspondientes y a mano alzada teniendo en cuenta las proporciones y normas. (láminas de ejercicios)	• • • • •
• Diseña piezas sencillas en 3D con el programa sketchup y las documenta con vistas acotada (observación de destrezas)	• • • • •

- Representa, a partir de modelos reales de piezas sencillas, las vistas diédricas correspondientes y a mano alzada teniendo en cuenta las proporciones y normas. (láminas de ejercicios)

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

- Primero de Bachillerato
- Asignatura: Dibujo Técnico I

- Aprendizaje esperado:

- Uso de programas vectoriales en Dibujo Técnico.
- COMPETENCIA ESPECÍFICA
- C5. 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. Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación

de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4
- 5%
- SABERES BÁSICOS
-
- SISTEMAS CAD

- - Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

- Porcentaje
- 5%
- Y a lo largo de todo el curso

• Indicador de Logro	• 1	• 2	• 3	• 4	• 5
• Diseño de un Logotipo para una camiseta (proyecto)	•	•	•	•	•
• Diseña figuras sencillas en 2D con el programa sketchup y las documenta con vistas acotada (observación de destrezas)	•	•	•	•	•
• Representa, a partir de modelos reales de piezas sencillas, las vistas diédricas correspondientes cuentan la escala. (láminas de ejercicios)	•	•	•	•	•

Criterio específico 3.5

3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Este criterio está implícito en todos los demás criterios ya que es parte importante en la valoración de los dibujos.

Evaluación ordinaria

La evaluación es continua y progresiva, por lo tanto, la consecuencia de los distintos aspectos de los criterios debe cumplir también esas condiciones.

No se hará una recuperación propiamente dicha, pero se pedirá al alumno algún trabajo de refuerzo que ayude a superar lo que aún no está conseguido y garantizarla consecución de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La nota de evaluación se establecerá con un número entero obtenido por redondeo (si dicha nota en su primer decimal 7 o más, se sumará 1 al número entero; si es menor, dicho número entero, quedará igual)

Los resultados finales vendrán dados por haber superado con una nota mayor a 5 y atendiendo al peso que se establece para cada criterio.

5.15-Plan de recuperación y medidas de refuerzo.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas Adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación de la asignatura Dibujo Técnico 1 es continua, formativa e integradora por lo que la recuperación de evaluaciones se conseguirá a través de la inclusión de algunas actividades que permitan comprobar que se domina mínimamente los criterios no superados y también se podrá proponer trabajos o tareas que favorezcan la consecución de la parte más práctica de la misma.

Para los alumnos o alumnas que falten a clase por razones debidamente justificadas podrán recuperar los criterios de evaluación no superados según estime conveniente la profesora de la materia. Naturaleza de los criterios de dibujo técnico 1, basados mayoritariamente en destrezas como implica que se repiten a lo largo del curso en numerosas ocasiones por lo que el alumnado que no haya adquirido los aprendizajes deseados

tendrá oportunidad de recuperarlos en otras situaciones de aprendizaje, o unidades didácticas.

En cualquier caso, el profesorado podrá arbitrar otras medidas desde adaptar las actividades, fragmentar las y graduarlas hasta diversificar recursos o instrumentos, tiempos etc. Para poder dar respuesta a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Al ser continua y formativa la evaluación del alumnado y las calificaciones obtenidas por los mismos forman parte del conjunto de su proceso de aprendizaje coma cómo resultado de la observación del alumnado y el proceso de enseñanza aprendizaje se aplicará.

5.16-Alunmado que se incorpore a lo largo del cuso escolar.

Da en cuenta en qué momento del curso se incorpora dicho alumno se realizará un diagnóstico de los criterios que ha superado en el centro del que procede para determinar el momento de aprendizaje en el que se encuentra. Si los hubiera superado, se proporcionará información de lo abordado durante el curso hasta el momento de su incorporación y se le facilitará la recuperación de los criterios no superados como mediante pruebas objetivas o trabajos prácticos realizados hasta ese momento.

5.17-Alumnado con pérdida de evaluación continua.

Este alumnado se deberá presentar a una prueba en forma, fecha y hora que dictamine el profesor de acuerdo con la Jefatura de estudios esta prueba será teórico práctica estará basada en los criterios de evaluación y los contenidos más relevantes de la materia.

5.18-. Evaluación Extraordinaria.

Este alumnado se deberá presentar a una prueba en forma, fecha y hora que dictamine el profesor de acuerdo con la Jefatura de estudios esta prueba será teórico práctica y estará basada en los criterios de evaluación y los contenidos más relevantes de la materia. Se buscarán ejercicios en los que haya que demostrar varios criterios siendo estos los no superados en la evaluación ordinaria.

MATERIA: DIBUJO TÉCNICO II

NTRODUCCIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor.

Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como al proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

El dibujo técnico fomenta en el alumnado la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumnado la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

OBJETIVOS COEDUCATIVOS

a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado.

Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.

b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o

completando los contenidos que se imparten.

c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas

de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.

d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de

modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

DIBUJO TÉCNICO II			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (%)	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	**DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA**	**COMPETENCIA ESPECÍFICA**
1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería y el diseño contemporáneo, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura, el diseño industrial y la ingeniería. 9,1%	• Trabajos de investigación • Intervenciones orales • Observación directa de comportamientos y actitudes • Pruebas teórico-prácticas • Ejercicios y láminas	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1, CEC2	**Competencia específica 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.

2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 9,1% 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 9,1% 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción. Obtención de intersecciones con rectas mostrando interés por la precisión. 9,1%	• Trabajos de investigación • Intervenciones orales • Observación directa de comportamientos y actitudes • Pruebas teórico-prácticas • Ejercicios y láminas	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2	**Competencia específica 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.
3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. 9,1%	• Trabajos de investigación • Intervenciones orales • Observación directa de comportamientos y actitudes • Pruebas teórico-prácticas	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3	**Competencia específica 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

3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico. 9,1%	• Ejercicios y láminas	tridimensional sobre la superficie del plano.
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. 9,1%		
3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. 9,1%		
3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 9,1%		

4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO. 9,1%	• Trabajos de investigación • Intervenciones orales • Observación directa de comportamientos y actitudes • Pruebas teórico-prácticas • Ejercicios y láminas	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3	**Competencia específica 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.
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. 9,1%	• Trabajos de investigación • Intervenciones orales • Observación directa de comportamientos y actitudes • Pruebas teórico-prácticas • Ejercicios y láminas	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4	**Competencia específica 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.

- **DIBUJO TÉCNICO II-2º BACHILLERATO**

- **1.- SABERES BÁSICOS**

  - **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.

  - **GEOMETRÍA PROYECTIVA**

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. 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.

- **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

- **SISTEMAS CAD**

-
- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital

- **2.**- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Competencia específica 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.

- 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.

- **Competencia específica 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.
- 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
- 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.
- 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

- **Competencia específica 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.
- 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
- 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
- 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. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
- 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
- Competencia específica 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.
- 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.
- Competencia específica 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 visualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

- 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.

3.- SITUACIÓN DE APRENDIZAJE / CE/ CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 1ª EVALUACIÓN.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		CE 1	CE 2			CE 3					CE 4		CE 5	
Núm.	Título													
		1.1	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	5.1	
1.	VISTAS DE PIEZAS, PERSPECTIVA Y ACOTACIÓN	X	X				X				X	X		
2.	TRAZADOS FUNDAMENTALES	X	X							X				
3.	TRIÁNGULOS. POLÍGONOS		X	X						X				
4.	TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS ANAMÓRFICAS			X						X				
5.	POTENCIA Y EJE RADICAL		X							X				
6.	TANGENCIAS									X				
7.	CURVAS TÉCNICAS		X		X					X				

8.	CURVAS CÓNICAS		X		X					X				

3.- SITUACIÓN DE APRENDIZAJE / CE/ CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 2ª EVALUACIÓN

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		CE 1	CE 2			CE 3					CE 4		CE 5	
Núm.	Título													
		1.1	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	5.1	5.2
1.	VISTAS, PERSPECTIVA Y ACOTACIÓN	X	X				X				X	X		
2.	SISTEMA DIÉDRICO; ABATIMIENTOS					X				X				
3.	DIÉDRICO: GIROS Y CAMBIOS DE PLANO		X	X						X				
4.	DIÉDRICO: CUERPOS GEOMÉTRICOS			X						X				
5.	DIÉDRICO: POLIEDROS		X							X				
6.	CUERPOS DE REVOLUCIÓN									X				
7.	SECCIONES PLANAS		X		X					X				

- SITUACIÓN DE APRENDIZAJE / CE/ CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 3ª EVALUACIÓN

PROGRAMACIONES DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS
CURSO 2026-2027

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		CE 1	CE 2			CE 3					CE 4		CE 5	
Núm.	Título													
		1.1	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	5.1	5.2
1.	VISTAS, PERSPECTIVA Y ACOTACIÓN	X	X		X		X				X	X		
2.	AXONOMÉTRICO ORTOGONAL					X				X				
3.	AXONOMÉTRICO OBLÍCUO		X	X						X				
4.	CORTES Y SECCIONES			X						X				
5.	CÓNICA		X							X				
6.	DIBUJO POR ORDENADOR									X			X	X
7.	REPRESENTACIÓN FIGURAS Y SÓLIDOS	X	X		X					X				

4.- SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN

UNIDAD DE APRENDIZAJE 1

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	**TEMPORALIZACIÓN**
VISTAS DE PIEZAS, PERSPECTIVA Y ACOTACIÓN	SEPTIEMBRE
TRAZADOS FUNDAMENTALES	SEPTIEMBRE
TRIÁNGULOS. POLÍGONOS	OCTUBRE
TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS ANAMÓRFICAS	OCTUBRE

POTENCIA Y EJE RADICAL	OCTUBRE/NOVIEMBRE
TANGENCIAS	NOVIEMBRE
CURVAS TÉCNICAS	NOVIEMBRE/DICIEMBRE
CURVAS CÓNICAS	DICIEMBRE

4.- SITUACIONES DE APRENDIZAJE 2ª EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	**TEMPORALIZACIÓN**
VISTAS, PERSPECTIVA Y ACOTACIÓN	ENERO/FEBRERO/MARZO
SISTEMA DIÉDRICO; ABATIMIENTOS	ENERO
DIÉDRICO: GIROS Y CAMBIOS DE PLANO	FEBRERO
DIÉDRICO: CUERPOS GEOMÉTRICOS	FEBRERO
DIÉDRICO: POLIEDROS	FEBRERO
CUERPOS DE REVOLUCIÓN	MARZO
SECCIONES PLANAS	MARZO

- SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3ª EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	**TEMPORALIZACIÓN**
VISTAS, PERSPECTIVA Y ACOTACIÓN	MARZO/ABRIL/MAYO

AXONOMÉTRICO ORTOGONAL	MARZO
AXONOMÉTRICO OBLÍCUO	ABRIL
CORTES Y SECCIONES	ABRIL
CÓNICA	MAYO
DIBUJO POR ORDENADOR	MAYO
REPRESENTACIÓN FIGURAS Y SÓLIDOS	MAYO

5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA 1º EVALUACIÓN

C. ESPECÍFICA	**%**	**CRITERIO DE EVALUACIÓN**	**%**	**INSTRUMENTO**
CE1	**10%**	1.1	100%	LÁMINAS
CE 2	**40%**	2.1	40%	EXAMEN/LÁMINAS
		2.2	30%	EXAMEN/LÁMINAS
		2.3	30%	EXAMEN
CE 3		3.1		NO EVALUADA
		3.2	20%	LÁMINAS

	40%	3.3		NO EVALUADA
		3.4		NO EVALUADA
		3.5	80%	LÁMINAS/ EXAMEN
CE 4	**10%**	4.1	50%	LÁMINAS
		4.2	50%	LÁMINAS
CE 5	**0%**	5.1		NO EVALUADA
		5.2		NO EVALUADA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA 2ª EVALUACIÓN

C. ESPECÍFICA	**%**	**CRITERIO DE EVALUACIÓN**	**%**	**INSTRUMENTO**
CE1	**10%**	1.1	100%	LÁMINAS
CE 2	**40%**	2.1	40%	EXAMEN/LÁMINAS
		2.2	30%	EXAMEN/LÁMINAS
		2.3	30%	EXAMEN
		3.1	20%	EXAMEN/LÁMINAS

CE 3	**40%**	3.2	20%	LÁMINAS
		3.3		NO EVALUADA
		3.4		NO EVALUADA
		3.5	60%	LÁMINAS/ EXAMEN
CE 4	**10%**	4.1	50%	LÁMINAS
		4.2	50%	LÁMINAS
CE 5	**0%**	5.1		NO EVALUADA
		5.2		NO EVALUADA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA 3ª EVALUACIÓN

C. ESPECÍFICA	**%**	**CRITERIO DE EVALUACIÓN**	**%**	**INSTRUMENTO**
CE1	**10%**	1.1	100%	LÁMINAS
CE 2	**40%**	2.1	40%	EXAMEN
		2.2	30%	EXAMEN

		2.3	30%	EXAMEN
CE 3	40%	3.1	20%	LÁMINAS/EXAMEN
		3.2	20%	LÁMINAS/EXAMEN
		3.3		LÁMINAS/EXAMEN
		3.4		LÁMINAS
		3.5	60%	LÁMINAS
CE 4	5%	4.1	50%	LÁMINAS
		4.2	50%	LÁMINAS
CE 5	5%	5.1	50%	ORDENADOR AUTOCAD
		5.2	50%	ORDENADOR AUTOCAD

6.- C.E/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 1ª EVALUACIÓN

EXAMEN	C. ESPECÍFICA	%	CRITERIO DE EVALUACIÓN	%
	CE 2	40%	2.1	40%
			2.2	30%

			2.3	30%
	CE3	30%	3.5	80%
	TOTAL	**70 %**		

LÁMINAS	CE1	10%	1.1	100%
	CE 3	10%	3.1 3.2	20%
			3.5	20%
	CE 4	10%	4.1	50%
			4.2	50%
	TOTAL	**30 %**		

6.- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 2ª EVALUACIÓN

– **EXAMEN**	– **C. ESPECÍFICA**	– **%**	– **CRITERIO DE EVALUACIÓN**	– **%**
	– CE 2	– – 40%	– 2.1	– 40%
			– 2.2	– 30%
			– 2.3	– 30%

	– CE3	– 30%	– 3.1 – 3.5	– 50% – 50%
	– TOTAL	– **70 %**	–	–
– **LÁMINAS**	– CE1	– 10%	– 1.1	– 100%
	– CE 3	– 10%	– 3.2	– 20%
			– 3.5	– 20%
	– CE 4	– 10%	– 4.1	– 50%
			– 4.2	– 50%
	– TOTAL	– **30 %**	–	–
	–	–	–	–

–

– **.- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 3ªEVALUACIÓN**

– **EXAMEN**	– **C. ESPECÍFICA**	– **%**	– **CRITERIO DE EVALUACIÓN**	– **%**
	– CE 2	– – 40%	– 2.1	– 40%
			– 2.2	– 30%
			– 2.3	– 30%

	– CE3	– 30%	– 3.1 – 3.5	– 15% – 15%
	– TOTAL	– **70 %**	–	–

– **LÁMINASY** – **ORDENADOR**	– CE1	– 5%	– 1.1	– 100%
	– CE 3	– 10%	– 3.2	– 20%
			– 3.5	– 20%
	– CE 4	– 10%	– 4.1	– 50%
			– 4.2	– 50%
	– CE 5	– 5%	– 5.1 – 5.2	– 50%
	– TOTAL	– **30 %**	–	–