

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EPVA 1ºESO

2025-26

PROFESORADO

CRISTINA CORREDERA MARTÍN

LEIRE MARTÍNEZ SALABERRI

JOSÉ DAMIÁN LÓPEZ PAZ

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. OBJETIVOS DE ETAPA.....	2
2. COMPETENCIAS CLAVE	3
2.1. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....	3
2.2. Índice de participación de cada competencia en la calificación final del alumno.	9
2.3. Vinculación de los objetivos de etapa con los descriptores de perfil de salida	10
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA	13
3.1. Mapa de relaciones competencias.....	14
4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	15
5. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS.....	17
6. UNIDADES DIDÁCTICAS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE	19
6.1. Saberes básicos	19
6.2. Secuenciación.....	21
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	24
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	24
9. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNO	25
9.1. Momentos de evaluación.....	26
9.2. Herramientas, Instrumentos y técnicas de evaluación.....	27
9.3. Criterios de calificación	28
10. PLANES DE RECUPERACIÓN.....	29
11. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE	29

INTRODUCCIÓN

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

1. OBJETIVOS DE ETAPA

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que, a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. COMPETENCIAS CLAVE

2.1. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

2.1.1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

Descriptores operativos CCL:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

2.1.2. Competencia plurilingüe

La competencia en comunicación plurilingüe es la habilidad de utilizar distintas lenguas de forma adecuada y efectiva para el aprendizaje y la comunicación. En líneas generales, comparte las principales capacidades de la competencia en comunicación lingüística, es decir, identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral, escrita y signada en diversos contextos sociales y culturales de acuerdo con los deseos o las necesidades de cada cual.

Además, esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales. También implica aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la(s) lengua(s) materna(s), así como en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operáticos CP:

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

2.1.3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

Descriptores operativos STEM:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>
<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>
<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>
<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.</p>

2.1.4. Competencia digital (CD)

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Descriptores operativos CD:

<p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p>
<p>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.</p>

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.
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.
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.

2.1.5. Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)

Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Descriptores operativos CPSAA:

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 dirigidas 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.

2.1.6. Competencia ciudadana (CC)

La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Descriptores operativos CC:

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.
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.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco-dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco-socialmente responsable.

2.1.7. Competencia emprendedora (CE)

Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

Descriptores operativos CE:

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.

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 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.

CE3. C 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.

2.1.8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

Descriptores operativos CCEC:

CC1. 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.

CC2. 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.

CC3. 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.

CC4. R 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.

2.2. Índice de participación de cada competencia en la calificación final del alumno.

COMPETENCIAS	1º ESO EPVA
Comunicación lingüística (CCL)	10%
Competencia plurilingüe (CP)	0%
Competencia matemática, ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	10%
Competencia digital (CD)	10%
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	15%
Competencia ciudadana (CD)	10%
Competencia emprendedora (CE)	15%
Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC)	30%

2.3. Vinculación de los objetivos de etapa con los descriptores de perfil de salida

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEE				
	CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEE 1	CCEE 2	CCEE 3	CCEE 4	
Assumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.					✓			✓								✓				✓						✓									
Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.									✓		✓						✓				✓							✓							
Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.					✓															✓						✓									✓
Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.								✓												✓		✓			✓		✓		✓					✓	

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEE				
	CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEE 1	CCEE 2	CCEE 3	CCEE 4	
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.	✓	✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓						✓						
Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.			✓	✓						✓	✓	✓								✓	✓														
Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	✓	✓			✓						✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓					✓	✓						
Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓									✓		✓	✓							✓	✓	✓		
Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.						✓	✓	✓																											
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.	✓				✓			✓																✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEE			
	CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4
Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.	✓				✓					✓			✓						✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓						✓		
Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.																																✓	✓	
Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.				✓																				✓	✓	✓						✓		
Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad													✓				✓							✓	✓	✓	✓		✓					
Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.			✓			✓						✓	✓							✓						✓	✓							

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia. En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia les proporcionará los conocimientos necesarios para identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas, analizarlas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas.

La segunda y tercera competencia permitirán al alumnado analizar y explicar las diferentes producciones plásticas de forma respetuosa, tanto de manera individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización.

Las competencias cuarta y quinta desarrollan destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad expresando sus emociones y sentimientos y desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión y crítica.

La competencia sexta integrará en el alumnado la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones.

La competencia séptima comprende la aplicación de distintas técnicas y recursos integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico y por último en la competencia octava el alumnado producirá obras artísticas individual o colectivamente fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales, teniendo en cuenta las intenciones y el público al que van dirigidas.

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado. **El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula**, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave. Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

3.1. Mapa de relaciones competenciales

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

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

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)

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 comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)

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. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

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 propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)

3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)

3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)

Competencia específica 4

4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)

4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)

Competencia específica 5

5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)

5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)

5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)

Competencia específica 6

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)

Competencia específica 7

7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)

7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)

7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)

7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)

Competencia específica 8

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)

8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)

8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

5. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

5.1. Principios metodológicos

A fin de que el diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje permitan al alumnado movilizar los contenidos y alcanzar los aprendizajes esenciales, así como las competencias, tanto las específicas de la materia, como las competencias clave, las situaciones de aprendizaje deberán:

- Ser **globalizadas**; es decir, deberán incluir contenidos pertenecientes a varios bloques.
- Ser **estimulantes**; es decir, deberán tener interés para el alumnado.
- Ser **significativas**; es decir, deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, social, educativo y/o profesional.
- Ser **inclusivas**; es decir, deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

5.2. Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza)

El diseño de las situaciones de aprendizaje atenderá los tres principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Múltiples medios de representación
- Múltiples medios de acción y expresión
- Múltiples medios de implicación.

Estos principios buscan garantizar que todos los estudiantes, con sus diversas formas de aprender, puedan acceder a la información, demostrar su comprensión y mantenerse motivados en el proceso de aprendizaje.

El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado. La metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriendo los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

Para ello, se usarán metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la Gamificación o el aula invertida, dándoles flexibilidad para que puedan adaptarse a las diferentes capacidades del alumnado.

5.3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios

En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y material recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar con un aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse.

Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán “abiertos” es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

En general, el agrupamiento heterogéneo y variado es el más indicado para facilitar la interacción e integración del alumnado y favorece la atención a la diversidad que se da en el grupo adaptándose a la naturaleza de las diferentes situaciones de aprendizaje.

6. UNIDADES DIDÁCTICAS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

6.1. Saberes básicos

A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS.

- A1. Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.
- A2. Los géneros y los estilos artísticos.
- A3. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- A4. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico

B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

- B1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- B4. La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras
- B5. La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.
- B6. Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.
- B7. La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.

- C1. El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación
- C2. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- C3. Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- C4. Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.
- C5. Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.
- C6. Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.
- C7. Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.
- C8. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- C9. Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.

- D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- D2. Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- D3. El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- D4. 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.
- D5. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

6.1.1. Contenidos Transversales

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Proyecto de Decreto de currículo, en todas las materias se trabajarán:

- La comprensión lectora: Lectura de textos para la realización de trabajos de investigación.
- La expresión oral y escrita. La comunicación audiovisual: se trabajará en el desarrollo de pruebas orales y en la realización de tareas escritas.
- La competencia digital: se trabajará mediante el uso de TIC para el desarrollo de láminas y trabajos de investigación.
- El emprendimiento social y empresarial: mediante la elaboración individual de proyectos artísticos
- El fomento del espíritu crítico y científico: mediante la valoración de obras artísticas y sus fundamentos técnicos en los bloques de geometría.
- La educación emocional y en valores: la valoración artística de una obra de arte requiere una educación emocional y de aprender a expresar sentimientos.
- La igualdad de género: dando a conocer artistas mujeres olvidadas a lo largo de la historia.
- La creatividad: se desarrolla plenamente a lo largo de la todos los contenidos y saberes básicos de la asignatura EPVA.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable: Mediante el uso responsable de las TIC en las actividades de aula.
- La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Y se fomentarán:

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

6.2. Secuenciación

Con el fin de hacer más atractiva la asignatura, se ha decidido entremezclar el dibujo técnico con los contenidos de arte y expresión plástica. De esta manera, de las tres horas semanales de la asignatura, se dedicará una hora al dibujo técnico y esos conocimientos se aplicarán en las láminas y proyectos artísticos. No obstante, tanto la secuenciación de las unidades como las situaciones de aprendizaje podrán cambiarse por otras o alterarse su temporalización en función de las características de los grupos u otras circunstancias.

PRIMER TRIMESTRE

- **SA1. “Preséntate con dibujos”** (Evaluación inicial)
Sesiones: 1
- **UD1. Comunicación visual**
Sesiones: 6
- **UD2. Los polígonos y el arte abstracto // SA2. “Abstraemos la realidad”**
Sesiones: 9
- **UD3. Geometría en el arte, la arquitectura y la naturaleza // SA3. “Buscando geometrías”**
Sesiones: 9
- **SA4. “Navidad”**
Sesiones: 4

SEGUNDO TRIMESTRE

- **UD4. El color // SA5. “Movimientos Artísticos”**
Sesiones: 10
- **UD5. Percepción visual // SA6. “Trampantojo”**
Sesiones: 8
- **UD6. La proporción // SA7. “Creación de personajes”**
Sesiones: 6
- **UD7. Diseño // SA8. “Seamos diseñadores”**
Sesiones: 9

TERCER TRIMESTRE

- **UD8. Fotografía // SA9. “Experimentando con materiales fotosensibles”**
Sesiones: 6
- **UD9. Narración gráfica y perspectiva // SA10. “Creando historias”**
Sesiones: 6
- **UD10. Vídeo**
Sesiones: 8
- **SA11. “Dando vida a un juguete”**
Sesiones: 9

6.2.1. Materiales y Recursos

Para trabajar adecuadamente en esta materia, es necesario utilizar un repertorio amplio de recursos y materiales tanto impresos como digitales:

- Sería necesario disponer de un aula de plástica, al menos para una de las tres sesiones semanales.
- Como apoyo para las explicaciones teóricas, se usará información obtenida de libros, páginas web, artículos... En el aula se podrán proyectar imágenes o presentaciones o facilitar fotocopias.
- Con el fin de trabajar la competencia digital, se usarán herramientas virtuales como TEAMS o el correo electrónico, además de la sala de ordenadores o los portátiles cuando la situación de aprendizaje lo requiera.
- Dependiendo del proyecto a realizar o las explicaciones que haya que exponer, se usará tanto la pizarra tradicional como la digital.

Por otro lado, cada alumno tendrá que disponer de:

- Un estuche con lapicero, goma de borrar, sacapuntas, tijeras y pegamento
- Herramientas de dibujo técnico: regla, escuadra, cartabón y compás
- Técnicas de color (lápices de colores, ceras, rotuladores...)
- Block de láminas de dibujo
- Cuaderno de trabajo con hojas en blanco o un archivador con folios.

Para el desarrollo de alguna situación de aprendizaje se podría requerir algún material más como por ejemplo cartulinas, acuarelas...

6.2.2. Relación de las unidades didácticas y situaciones de aprendizaje con los elementos curriculares

	UD/SA	Saberes básicos	Criterios de Evaluación	Competencias Clave
E.I	SA 1			
1ª	UD 1	A1, A2, B1, B2, C3, C4 y C9	1.1, 1.2, 2.2, 3.2, 3.4, 4.1, 5.2, 5.3, 7.2, 8.1, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC,
	UD 2 / SA 2	A1, A2, B2, B3, B7, C5 y C9	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 3.2, 3.3, 4.1, 5.2, 5.3, 7.3, 8.1, 8.2, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	UD 3	A1, A4, B4, B5, B6, C5, C6 y C9	1.2, 1.3, 2.2, 3.1, 3.3, 4.2, 5.2, 5.3, 6.1, 8.1, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	SA 3	C5, C9 y D5	5.2, 5.3, 7.1, 7.3, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
2ª	UD 4 / SA 4	A1, A2, A3, B3, C1, C8, C9 y D5	1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	UD 5 / SA 5	A1, A2, B4, B6, C6, C7, C8 y C9	2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 5.2, 5.3, 6.2, 7.1, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	UD 6 / SA6	A1, C1, C2, C8 y C9	2.1, 5.2, 5.3, 6.1, 7.1, 8.2, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	UD 7	B7, C1, C2, C8, C9, D1, D2 y D3	1.2, 2.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
3ª	UD 8	A1, A3, D1, D3, D4 y D5	1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 7.1, 8.1, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	UD 9 / SA 7	A1, A3, D1, D3, D4 y D5	2.1, 3.2, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 7.1, 7.4, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	UD 10	A1, A3, D1, D4 y D5	1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 8.1, 8.3	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC
	SA 8	D1, D4 y D5	5.2, 5.3, 6.1, 7.1, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CC, CCEC

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades complementarias propuestas para esta materia son:

- Decorativas: En navidad se decorará el centro con las estrellas realizadas en la Situación de aprendizaje 3. También, en caso de que algún trabajo o lámina sea destacable, se buscará el lugar propicio para exponerlo en el centro.
- Clases en exterior: Para la unidad didáctica 8, se necesitará salir al exterior con el alumnado ya que para el proyecto se requiere exposición solar, si se pudiera usar el patio, bien, si no, se usarán los jardines interiores.

En cuanto a las actividades extraescolares, se tiene intención de realizar una excursión si las condiciones de los grupos son propicias.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Tal y como se ha indicado en el punto 5.2 de esta programación, el diseño de las situaciones de aprendizaje atiende a los principios DUA, por lo que todas ellas se adaptarán fácilmente a las necesidades de cada alumno. Para asegurar que todo el alumnado pueda desarrollar el currículo, hay que presentarlo a través de diferentes formas de representación, expresión, acción y motivación.

Programar bajo los principios DUA implica que pongamos nuestra mirada en la capacidad y no en la discapacidad, que huyamos del modelo de déficit para centrarnos en un modelo competencial, que veamos como discapacitantes los modos y los medios con los que se presenta el currículo y no a las personas, porque todos tenemos capacidades, pero de un modo diferente.

No obstante, tras la evaluación inicial, habrá que revisar la programación y modificar lo que, por circunstancia del grupo clase, no sea viable llevar a cabo. Así mismo, se tendrán en cuenta las necesidades de todo el alumnado que requiera adaptaciones curriculares significativas para adaptar los proyectos y pruebas a sus capacidades.

8.1. Medidas organizativas y curriculares

Con el fin de personalizar y mejorar la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado, con carácter general se establecerán medidas de flexibilización en la organización de las enseñanzas, los espacios y los tiempos, y se promoverán alternativas metodológicas que se adapten a las características del alumnado. Igualmente, se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a sus necesidades. Estas medidas estarán orientadas a permitir que todo el alumnado alcance el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria, de acuerdo con el perfil de salida y la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria.

Entre las medidas a adoptar, que siempre se harían, de acuerdo con lo establecido en el Proyecto Educativo del centro, contemplaríamos:

- La prevención de las dificultades de aprendizaje.
- La atención personalizada al alumnado y sus necesidades de aprendizaje, participación o convivencia.
- La puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas, etc.
- Metodologías específicas para alcanzar los objetivos de la etapa y las competencias correspondientes.
- Mecanismos de apoyo y refuerzo, en función de los recursos disponibles del centro, tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje. Entre ellos podrán considerarse: agrupamientos flexibles, aprendizaje cooperativo, adaptaciones curriculares...

9. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNO

La evaluación es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que nos permite conocer y valorar los diversos aspectos que nos encontramos en el proceso educativo. Desde esta perspectiva, entre sus características diremos que será:

- **Continua y global**, por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso educativo.
- **Formativa**, es decir, proporcionando una información constante que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.
- **Integradora**, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las áreas a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y al desarrollo del perfil de competencia establecido para la Educación Secundaria.
- **Objetiva**, ya que el alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus aprendizajes para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. De igual modo, en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se considerarán sus características propias y el contexto sociocultural del centro.

La evaluación debe considerarse, en consecuencia, un elemento inseparable de la práctica educativa, que permite conocer la situación en la que se encuentra el alumnado para poder realizar los juicios de valor oportunos que faciliten la toma de decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

9.1. Momentos de evaluación

EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

Por un lado, el primer día de clase, se realizará una pequeña prueba sobre conocimientos básicos de la asignatura para comprobar el nivel de conocimientos previos del que parten, así como su nivel de destreza con el dibujo. Por otro lado, habrá una reunión al principio de curso con todos los docentes de cada grupo-clase en el que poner en común toda la información anteriormente descrita sobre los diferentes alumnos. Como consecuencia del resultado de estas evaluaciones iniciales, cada docente adoptará las medidas de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación que se requieran.

EVALUACIÓN CONTÍNUA

A lo largo del curso se irá recogiendo información a través de diferentes herramientas, instrumentos y técnicas de evaluación. Éstos serán variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, y permitirán la valoración objetiva de todo el alumnado.

La evaluación continua es en definitiva, la evaluación de todo el proceso de aprendizaje. En ella, se tendrá en cuenta el progreso general del alumnado a través del desarrollo de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave, así como del logro de los objetivos de la etapa. Los criterios de evaluación serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de todas las competencias.

En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el 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.

EVALUACIÓN FINAL

Al finalizar cada trimestre, se llevará a cabo una valoración de los resultados obtenidos hasta ese momento para determinar si se alcanzó de una forma adecuada la adquisición prevista de las competencias específicas y en qué medida las alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase. Al finalizar el curso, se realizará por última vez esta valoración, obteniendo por un lado una calificación de la asignatura a través del grado de consecución de las competencias específicas de la asignatura y, por otro, tras una junta de evaluación con el resto del equipo docente, la calificación de las competencias clave.

La evaluación y la promoción del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo con adaptaciones curriculares será competencia del equipo docente con la participación del profesorado especialista, de acuerdo con lo establecido en las mismas. Cuando la adaptación curricular sea significativa, la evaluación se realizará tomando como referente los objetivos y los criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones.

9.2. Herramientas, Instrumentos y técnicas de evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante el análisis continuado de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para poder valorar esa evolución, a lo largo de todo el curso, se irán recogiendo datos mediante diferentes técnicas usando herramientas e instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y ajustados a las distintas situaciones de aprendizaje, así como a las características específicas del alumnado.

Técnicas de evaluación → ¿Cómo obtenemos la información?

Herramientas de evaluación → ¿Dónde está la información?

Instrumentos de evaluación → ¿Con qué registramos la información y le damos valor?

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN	Actitud e interés	Lista de cotejos / Anecdótico
	Traer el material	
DESEMPEÑO	Cuaderno	Lista de cotejos / Anecdótico
	Ejercicios	
	Proyectos	Rúbricas
	Láminas	
RENDIMIENTO	Pruebas escritas	
	Pruebas orales	Escalas de valoración
	Exposiciones orales	Rúbricas
AUTOEVALUACIÓN		Encuestas
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración

Las técnicas de autoevaluación y coevaluación se aplicarán en algún proyecto siempre y cuando las circunstancias lo permitan. Favorecen el aprendizaje desde la reflexión y la valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, así como sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo.

Todos los instrumentos se elaborarán con los criterios de evaluación como referencia. De esta manera, el conjunto de todas las valoraciones realizadas nos mostrará el nivel en el que han desarrollado las competencias específicas de esta asignatura. Así mismo, se tendrán en cuenta los descriptores de perfil de salida para valorar, por otro lado, el grado de desarrollo de las competencias clave.

9.3. Criterios de calificación

Tal y como acabamos de indicar, a partir de los criterios de evaluación, se irán desarrollando unos indicadores de logro para elaborar los instrumentos de evaluación. De esta manera, cada ejercicio, actividad o proyecto se evaluará criterialmente, dando lugar a la calificación de las competencias del alumno, tanto a las específicas de la materia, como a las competencias clave. Es importante remarcar que no todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso en la nota final, su peso dependerá de la cantidad de veces que se pueda evaluar a lo largo del curso o la dificultad que suponga desarrollarlo. Si se diera el caso de que quedase pendiente algún contenido, los criterios de evaluación asociados a dicho contenido quedarían sin evaluar y, por lo tanto, no harían media con el resto.

Cada herramienta o instrumento de evaluación tendrá a su vez una ponderación diferente a la hora de evaluar las competencias del alumno, dando siempre mayor peso al desarrollo del trabajo en el aula por encima de las pruebas y exámenes.

Para ello seguiremos la siguiente tabla:

TÉCNICAS	HERRAMIENTAS	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
OBSERVACIÓN	Actitud e interés	Lista de cotejos / Anecdótico	20%
	Traer el material		
DESEMPEÑO	Cuaderno	Lista de cotejos / Anecdótico	10%
	Ejercicios		
	Proyectos	Rúbricas	60%
	Láminas		
RENDIMIENTO	Pruebas escritas		10%
	Pruebas orales	Escalas de valoración	
	Exposiciones orales	Rúbricas	
AUTOEVALUACIÓN		Encuestas	0%
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración	
			CALIFICACIÓN TOTAL 100%

9.3.1. NORMAS PARA LA ENTREGA DE TRABAJOS Y SU EVALUACIÓN:

- Se dispondrá una fecha límite para la entrega de cada actividad, proyecto...
- No se recogerá nada pasada dicha fecha
- No se recogerá nada que no se haya visto hacer en clase
- No se evaluarán las láminas que no tengan nombre
- Cada vez que falte material se restará un punto a la parte correspondiente de la evaluación.

10. PLANES DE RECUPERACIÓN

La evaluación es continua y criterial, por lo que, cuando algún alumno suspenda un criterio de evaluación, podría recuperarlo al aprobarlo en el siguiente proyecto o actividad en la que se evalúe dicho criterio. Si se tratase de un criterio que no se va a volver a evaluar, se procedería a plantear una actividad enfocada en la recuperación de ese criterio concreto. Esa actividad se haría fuera del horario de clase y se entregaría antes de la fecha marcada.

En caso de suspender la asignatura, todo alumno tendrá derecho a un examen final de recuperación, para el que se dispondrá una fecha concreta con antelación.

Los alumnos que promocionen con la asignatura suspensa, si cursasen en el siguiente curso la misma asignatura, podrán recuperarla al aprobar las dos primeras evaluaciones. El seguimiento de este alumno lo llevará a cabo el profesor/a con el que curse la asignatura del siguiente curso.

No obstante, en 2º ESO no hay Educación Plástica, Visual y Audiovisual, por lo que podrán recuperar la asignatura realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas, y/o realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan.

En caso de que haya trabajos y examen se aplicará un porcentaje del 50 % para los trabajos y/o láminas y de otro 50 % para el examen. Si se realiza solamente un examen el peso de éste será del 100 %.

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento, así como la corrección de trabajos y exámenes. La evaluación se realizará por el departamento y se pondrá la nota final de común acuerdo.

11. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE

Es necesaria una evaluación de la programación didáctica así como de la práctica docente ya que este análisis nos ayudará a mejorar todo lo posible no solo de cara al próximo curso, sino a lo largo de todo el curso. A fin de que este autoanálisis sea lo más objetivo posible, se recogerá información de tres maneras:

- Antes de desarrollar las unidades didácticas o proyectos, se elaborará un análisis DAFO para prever diferentes situaciones y plantear soluciones.
- Tras finalizar cada unidad didáctica o cada proyecto, los docentes llevarán a cabo un análisis sobre el desarrollo de las mismas, problemas surgidos y resultados obtenidos.
- Así mismo, cuando las condiciones sean propicias, serán los propios alumnos los que, a través de un FORMS, evalúen los proyectos realizados.

Proponemos el uso de una lista de cotejos para el análisis que se llevará a cabo tras finalizar las unidades didácticas o los proyectos:

ASPECTOS A EVALUAR	ASPECTOS A DESTACAR	PROBLEMAS ENCONTRADOS	PROPUESTA DE MEJORA
Temporalización			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Estrategias metodológicas			
Recursos			
Manejo de los contenidos			
Realización de tareas			
Resultados finales			
Desarrollo de las competencias específicas			
Desarrollo de las competencias clave			
Herramientas e instrumentos de evaluación			
Satisfacción del alumnado			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			

P.D.

3º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y

AUDIOVISUAL

CURSO 2025-2026

PROFESORADO:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

JOSÉ DAMIÁN LÓPEZ PAZ

..... **IES FRAY PEDRO DE URBINA**

MIRANDA DE EBRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º DE ESO

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual se establecen en el anexo III del *Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*.

b) Diseño de la evaluación inicial.

Para la evaluación inicial, se realizará una prueba práctica para comprobar en nivel competencial específico del alumno en la materia.

c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son las establecidas en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

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.

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.

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.

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

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

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 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 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, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno 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 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 de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el video mapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el 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, 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: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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

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, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropriarse 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: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

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 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 artísticos en la elaboración de un proyecto artístico 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, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4 2

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.

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 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, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

d) Metodología didáctica.

Principios metodológicos

A fin de que el diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje permitan al alumnado movilizar los contenidos y alcanzar los aprendizajes esenciales, así como las competencias, tanto las específicas de la materia, como las competencias clave, las situaciones de aprendizaje deberán:

- Ser **globalizadas**; es decir, deberán incluir contenidos pertenecientes a varios bloques.
- Ser **estimulantes**; es decir, deberán tener interés para el alumnado.
- Ser **significativas**; es decir, deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, social, educativo y/o profesional.
- Ser **inclusivas**; es decir, deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

1. Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza)

El diseño de las situaciones de aprendizaje atenderá los tres principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Múltiples medios de representación
- Múltiples medios de acción y expresión

➤ **Múltiples medios de implicación.**

Estos principios buscan garantizar que todos los estudiantes, con sus diversas formas de aprender, puedan acceder a la información, demostrar su comprensión y mantenerse motivados en el proceso de aprendizaje.

El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado. La metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriendo los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

Para ello, se usarán metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la Gamificación o el aula invertida, dándoles flexibilidad para que puedan adaptarse a las diferentes capacidades del alumnado.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y material recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar con un aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse.

Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán “abiertos” es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

En general, el agrupamiento heterogéneo y variado es el más indicado para facilitar la interacción e integración del alumnado y favorece la atención a la diversidad que se da en el grupo adaptándose a la naturaleza de las diferentes situaciones de aprendizaje.

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C de este decreto.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, tres propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal y profesional.

- Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear una exposición en el centro educativo, ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

- En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.
- En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un proyecto que trabaje sobre la difusión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
-

f) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Para trabajar adecuadamente en esta materia se hace necesario utilizar sistemáticamente un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como pueden ser libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, junto a otros que posibiliten la consulta, la reflexión y el debate. Así como todas las posibilidades de uso y de trabajo que ofrecen tecnologías más actuales como son los medios informáticos, dispositivos móviles o los recursos que ofrece la web.

El alumnado debe acudir a clase con una serie de materiales, imprescindibles para el desarrollo de las actividades y de uso habitual en el aula. Éstos son:

- Compás.
- Regla milimetrada.
- Escuadra y cartabón.
- Goma de borrar.
- Lápices de grafito de distintas durezas.
- Lápices de colores.
- Rotuladores de colores.
- Témperas.
- Pinturas de cera.
- Sacapuntas.
- Pegamento de barra.
- Tijeras escolares.
- Bloc de dibujo tamaño A3.
- Cuaderno A5 o folios en archivador.

Se usará mucho como referencia la página sobre arte: Ha! Historia del arte.

[Portada - Historia Arte \(HA!\)](#)

g) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Durante toda la materia, se va a poner en valor el desarrollo sostenible y el medio ambiente. Es necesario educar a nuestros alumnos/as acerca de la importancia del cuidado del medio ambiente. Será importante mantener vigente los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) elaborados desde la Unión europea que abarcan muchos de estos puntos.

h) Actividades complementarias y extraescolares.

Las actividades complementarias propuestas para la materia por evaluaciones son:

- Primera evaluación:
 - No se contemplan actividades complementarias y extraescolares.
- Segunda evaluación:
 - Exposición colectiva: Se realizará una exposición en los pasillos del centro. Supondrán un sistema para que el alumno evalúe más realistamente la calidad de su propia producción.
- Tercera evaluación:
 - Decoración en el instituto de cara al 23 de abril (Día del libro y de Castilla y León).
 - Puede realizarse alguna visita a salas de exposiciones, centros de interés cultural o museos cercanos.

i) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

(Estas propuestas también se podrán aplicar a aquellos alumnos con necesidades educativas especiales):

Tal y como se ha indicado en el punto 5.2 de esta programación, el diseño de las situaciones de aprendizaje atiende a los principios DUA, por lo que todas ellas se adaptarán fácilmente a las necesidades de cada alumno. Para asegurar que todo el alumnado pueda desarrollar el currículo, hay que presentarlo a través de diferentes formas de representación, expresión, acción y motivación.

Programar bajo los principios DUA implica que pongamos nuestra mirada en la capacidad y no en la discapacidad, que huyamos del modelo de déficit para centrarnos en un modelo competencial, que veamos como discapacitantes los modos y los medios con los que se presenta el currículo y no a las personas, porque todos tenemos capacidades, pero de un modo diferente.

No obstante, tras la evaluación inicial, habrá que revisar la programación y modificar lo que, por circunstancia del grupo clase, no sea viable llevar a cabo. Así mismo, se tendrán en cuenta las necesidades de todo el alumnado que requiera adaptaciones curriculares significativas para adaptar los proyectos y pruebas a sus capacidades.

Se realizarán adaptaciones curriculares no significativas en aquellos casos donde sepamos que habrá gran dificultad para seguir los contenidos mínimos, si se constata esta gran dificultad en su comprensión y suponen un impedimento para alcanzar con un mínimo de las competencias específicas de la materia.

Se mantendrá toda la observancia posible al hecho de la progresión debida a la dedicación del profesor y a la del alumno en colaboración mutua y conjunta.

j) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

Orientaciones para la evaluación

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B de este decreto. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Herramientas, Instrumentos y técnicas de evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante el análisis continuado de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para poder valorar esa evolución, a lo largo de todo el curso, se irán recogiendo datos mediante diferentes técnicas usando herramientas e instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y ajustados a las distintas situaciones de aprendizaje, así como a las características específicas del alumnado.

Técnicas de evaluación: ¿Cómo obtenemos la información?

Herramientas de evaluación: ¿Dónde está la información?

Instrumentos de evaluación: ¿Con qué registramos la información y le damos valor?

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN	Actitud e interés	Ficha de seguimiento / Anecdótico
	Traer el material	
	Participación y colaboración en clase.	
	Debates y círculos de opinión	
DESEMPEÑO	Cuaderno	Ficha de seguimiento/ Anecdótico
	Ejercicios	
	Proyectos	Rúbricas
	Láminas	Rúbricas
RENDIMIENTO	Pruebas escritas	Rúbricas
	Pruebas orales	Escalas de valoración
	Exposiciones orales	Rúbricas
	Proyecto/trabajo final	Rúbricas
AUTOEVALUACIÓN		Encuestas
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración

Las técnicas de autoevaluación y coevaluación se aplicarán en algún proyecto siempre y cuando las

circunstancias lo permitan. Favorecen el aprendizaje desde la reflexión y la valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, así como sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo.

Todos los instrumentos se elaborarán con los criterios de evaluación como referencia. De esta manera, el conjunto de todas las valoraciones realizadas nos mostrará el nivel en el que han desarrollado las competencias específicas de esta asignatura. Así mismo, se tendrán en cuenta los descriptores de perfil de salida para valorar, por otro lado, el grado de desarrollo de las competencias clave.

Criterios de calificación

Tal y como acabamos de indicar, a partir de los criterios de evaluación, se irán desarrollando unos indicadores de logro para elaborar los instrumentos de evaluación. De esta manera, cada ejercicio, actividad o proyecto se evaluará criterialmente, dando lugar a la calificación de las competencias del alumno, tanto a las específicas de la materia, como a las competencias clave. Es importante remarcar que no todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso en la nota final, su peso dependerá de la cantidad de veces que se pueda evaluar a lo largo del curso o la dificultad que suponga desarrollarlo. Si se diera el caso de que quedase pendiente algún contenido, los criterios de evaluación asociados a dicho contenido quedarían sin evaluar y, por lo tanto, no harían media con el resto.

Cada herramienta o instrumento de evaluación tendrá a su vez una ponderación diferente a la hora de evaluar las competencias del alumno, dando siempre mayor peso al desarrollo del trabajo en el aula por encima de las pruebas y exámenes.

Para ello seguiremos la siguiente tabla:

TÉCNICAS	HERRAMIENTAS	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
OBSERVACIÓN	Actitud e interés	Lista de cotejos / Anecdótico	20%
	Traer el material		
	Participación y colaboración en clase.		
	Debates y círculos de opinión		
DESEMPEÑO	Cuaderno	Lista de cotejos / Anecdótico	10%
	Ejercicios		
	Proyectos	Rúbricas	60%
	Láminas	Rúbricas	
RENDIMIENTO	Pruebas escritas	Rúbricas	10%
	Pruebas orales	Escalas de valoración	
	Exposiciones orales	Rúbricas	
	Proyecto/trabajo final	Rúbricas	
AUTOEVALUACIÓN		Encuestas	0%
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración	
			CALIFICACIÓN TOTAL 100%

MATERIAL:

- Cada alumno/a dispondrá de su propio material.
- La imposibilidad de no realizar una lámina por falta de material, supondrá una nota de cero en dicha actividad.

PLAZOS DE ENTREGA:

Se fomentará el trabajo en clase, para ello dispondrán del tiempo suficiente para acabar la lámina en el aula, sin llevar trabajo a casa en la medida de lo posible.

Aquellos alumnos/as que no trabajen en clase adecuadamente, por no aprovechar el tiempo, no podrán completar su lámina en casa. Una lámina incompleta tiene una nota máxima de 4 puntos.

SIEMPRE hay que entregar en plazo, si se quiere mantener la nota real del trabajo. Los retrasos en la entrega de las láminas podrán ser penalizado con 0,5 puntos de la nota de la lámina, cada día que pase. El retraso de más de dos días, conlleva que ese trabajo se evalúe con 5 puntos. Si el alumno/a no ha entregado dentro del plazo una lámina, por causa justificada, se le seguirá puntuando la actividad con normalidad.

Los trabajos no entregados se puntuarán con la nota de 0, que se arrastrará para hacer la nota media de las láminas.

Pasada la evaluación, para aquellos alumnos que no hubieran entregado los trabajos o los tengan con una calificación muy baja, se establecerá un plazo para su entrega.

PRESENTACIÓN FORMAL LÁMINAS:

El nombre del alumno/a siempre será completo, con apellidos, curso, no hacerlo supone 0,5 puntos menos en la lámina.

Las láminas se entregarán sin tachaduras con tñpex, sin arrugar o doblar, sin estar rotas. El entregar en mal estado las láminas podría conllevar el no poder calificarlas, por tanto, el tener que volver a hacerlas.

Como una cuestión más para tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumno, en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará que:

- Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada vez que no traiga el material requerido y necesario para su trabajo en el porcentaje de "Observación".
- Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada día que se retrase en la presentación del trabajo requerido, el porcentaje de "Desempeño".
- Un trabajo copiado se calificará con un 0.
- No se recogerá nada que no se haya visto hacer en clase, salvo permiso del profesor.

Un alumno que suspenda una evaluación podrá recuperarla repitiendo o terminando aquellos ejercicios que el profesor considere necesarios para superar los mínimos de la evaluación anterior, teniendo en cuenta aquellos criterios que se han aplicado en cada evaluación.

La calificación final del curso será la calificación media de las tres evaluaciones. Aunque se tendrá en cuenta al final del curso la evolución positiva.

El alumno que suspenda la nota final del curso habrá de presentarse a una prueba/ejercicio teórico-práctico extraordinaria, dado que esta prueba se realizará en las últimas semanas del curso en el mes de junio.

Bajo la óptica de la evaluación por competencias se intentará que al final del curso cada criterio de evaluación tenga asignada una nota. El número de criterios de evaluación estará determinado por el número de contenidos que podamos abarcar en este curso. Al final de este curso estaremos capacitados para asignar a cada competencia específica una calificación final, obtenida por la media aritmética de las calificaciones que sumen los criterios de evaluación que se asocian a cada competencia. Si por motivos temporales no se pudieran ver todos los contenidos, habrá criterios que no se puedan evaluar, por lo que la calificación final de la asignatura se hará sin tener en cuenta aquellos criterios no evaluados, y repartiendo el peso por aquellos evaluados.

k) PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

El alumnado que tenga suspensa la misma asignatura de un curso inferior podrá recuperarla, durante el curso siguiente, realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas, y/o realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan.

En caso de que haya trabajos y examen se aplicará un porcentaje del 50 % para los trabajos y/o láminas y de otro 50 % para el examen. Si se realiza solamente un examen el peso de éste será del 100 %.

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento y, en caso de que esté cursando alguna asignatura con otro/a profesor/a la realizará éste/a profesor/a, a ser posible.

La corrección de trabajos y exámenes se realizará por el departamento y se pondrá la nota final de común acuerdo.

Si el alumnado cursa la misma asignatura en un nivel superior, la podrá recuperar si aprueba las dos primeras evaluaciones en dicho nivel. Esto se puede dar en 3º ESO EPV y A, cuando tienen pendiente 1º ESO EPV y A; y en 2º Bach si tienen suspensa la asignatura de: Dibujo Artístico de 1º Bach, Dibujo Técnico Aplicado de 1º Bach, Dibujo Técnico 1º Bach (ciencias).

L) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Es necesaria una evaluación de la programación didáctica así como de la práctica docente ya que este análisis nos ayudará a mejorar todo lo posible no solo de cara al próximo curso, sino a lo largo de todo el curso. A fin de que este autoanálisis sea lo más objetivo posible, se recogerá información de tres maneras:

- Antes de desarrollar las unidades didácticas o proyectos, se elaborará un análisis DAFO para prever diferentes situaciones y plantear soluciones.
- Tras finalizar cada unidad didáctica o cada proyecto, los docentes llevarán a cabo un análisis sobre el desarrollo de estas, problemas surgidos y resultados obtenidos.
- Así mismo, cuando las condiciones sean propicias, serán los propios alumnos los que, a través de un FORMS, evalúen los proyectos realizados.

Proponemos el uso de una lista de cotejos para el análisis que se llevará a cabo tras finalizar las unidades didácticas o los proyectos:

ASPECTOS A EVALUAR	ASPECTOS A DESTACAR	PROBLEMAS ENCONTRADOS	PROPUESTA DE MEJORA
Temporalización			

Desarrollo de los objetivos didácticos			
Estrategias metodológicas			
Recursos			
Manejo de los contenidos			
Realización de tareas			
Resultados finales			
Desarrollo de las competencias específicas			
Desarrollo de las competencias clave			
Herramientas e instrumentos de evaluación			
Satisfacción del alumnado			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			

ANEXO I. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º DE ESO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION 2ªEVALUACION 3ª EVALUACION TODAS EVALUACIONES

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- A.1. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.
- A.2. Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. (CM)
- A.3. Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes. (CM)
- A.4. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- A.5. La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.

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

- B.1. Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. (CM)
- B.2. El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.
- B.3. El color, la forma y la textura en la composición. (CM)
- B.4. El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. (CM)
- B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte. (CM)
- B.6. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. (CM)
- B.7. Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.

C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

- C.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. (CM)
- C.2. Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. (CM)
- C.3. Soportes y Tipos.
- C.4. Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.
- C.5. Tangencias y enlaces. *Curvas técnicas*. Su uso en el diseño.
- C.6. Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. (CM)

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- D.1. Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. (CM)
- D.2. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. (CM)
- D.3. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- D.4. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- D.5. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el

video, la publicidad, la animación y los formatos digitales. (CM)

- D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- D.7. Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.
- D.8. Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
- D.9. Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
- D.10. Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

- CT1. La comprensión lectora.
- CT2. La expresión oral y escrita.
- CT3. La comunicación audiovisual.
- CT4. La competencia digital.
- CT5. El emprendimiento social y empresarial.
- CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.
- CT7. La educación emocional y en valores.
- CT8. La igualdad de género.
- CT9. La creatividad.
- CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- CT12. Educación para la salud.
- CT13. La formación estética.
- CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

ANEXO III: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Los criterios de evaluación y los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación 1ª EVA 2ª EVA 3ª EVA</i> En rojo criterios usados en las tres evaluaciones	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT6, CT9, CT13,
1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT6, CT9, CT13,
1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT6, CT9, CT13,
1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT6, CT9, CT13,
2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15,

2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15,
3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15,
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)	A1, A2, A3, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15,
3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)	A1, A2, A3, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15,
3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15,
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)	A1,A2,A3. B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)	A1, A2, A3, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT10, CT13

5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)	A1, A2, A3, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)	A1,A2,A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	A1,A2,A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10,

procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)		CT13, CT14, CT15,
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)	A1, A2, A3, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)	A1, A2, A3, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,
8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,

P.D.

1º BACHILLERATO DE ARTES

CULTURA AUDIOVISUAL

PROFESOR:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

2025-2026

IES FRAY PEDRO DE URBINA

MIRANDA DE EBRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS. 3ºESO

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Taller de Artes Plásticas se establecen en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

El Taller de Artes Plásticas tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico-práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El Taller de Artes Plásticas no pretende crear artistas, pero es el campo de cultivo ideal de la creatividad de nuestro alumnado, creatividad que debe cuidarse y asentarse como una de las competencias básicas que el resto de las áreas pueden utilizar para reforzar sus propios conocimientos, y que será imprescindible para desarrollar una sociedad que tendrá la capacidad de evolucionar y no se estancará en su progreso.

En este sentido, la finalidad principal es desarrollar habilidades expresivas y comunicativas que permitan implementar el aprendizaje a través de la experiencia, mediante la aplicación de diversas técnicas gráficas y usando materiales en concordancia con los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas de Taller de Artes Plásticas son las establecidas en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Competencias específicas de Taller de Artes Plásticas

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

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

2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.

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

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

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

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

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

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

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

Mapa de relaciones competenciales

		Competencia en Comunicación Lingüística				Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Culturales				Visualización Decreto Currículo	
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3		CCEC 4
Taller de Artes Plásticas	Competencia Específica 1	1	1			1	1								1												1					1	1			8
	Competencia Específica 2	1									1	1			1	1				1		1			1						1			1	10	
	Competencia Específica 3															1				1		1		1		1				1			1	1	8	
	Competencia Específica 4										1									1		1	1				1	1		1			1	1	8	
	Competencia Específica 5	1										1	1		1	1				1		1	1							1			1	1	11	

c) Metodología didáctica y orientaciones metodológicas.

Esta materia es eminentemente práctica, aunque tenga una base teórica, a la vez que creativa, flexible, activa y participativa, para potenciar el aprendizaje competencial, favoreciendo la autonomía, la reflexión y el pensamiento crítico, así como la motivación y despertar el interés por aprender. La naturaleza competencial de la materia permite establecer una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de todo el curso, de forma que el alumnado pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se dejó anteriormente, y alcanzar progresivamente mayores niveles de complejidad.

Metodología

El proceso educativo debe estar enfocado en la realización de proyectos sencillos de creación de imágenes de diferentes tipos, orientados a situaciones cercanas al alumnado, propiciando un desarrollo activo, autónomo y responsable, y enfatizando el enfoque experimental y creativo. Para lograrlo, se reforzará la comprensión e interpretación de referentes estéticos como base para la aplicación de técnicas y tecnologías propias de los lenguajes artísticos y visuales, destacando la importancia de los procesos más que los resultados, así como la reflexión derivada de los análisis de los frutos de la experimentación para incorporar los aprendizajes adquiridos a las siguientes creaciones. Los planteamientos de trabajo habrán de ser abiertos, es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

Al tratarse de una materia centrada en la práctica, se propone el uso de las metodologías activas que incentiven el espíritu crítico del alumnado y, por tanto, lo sitúen como vertebrador de su propio aprendizaje, lo que redundará en maduración y autonomía. Los materiales para el desarrollo curricular serán múltiples, incorporando a los convencionales otros innovadores, ofreciendo la posibilidad de utilizar herramientas y técnicas diferentes, que posibiliten nuevas destrezas, motivaciones e inquietudes. Los proyectos planteados se podrán realizar de forma individual o grupal, reforzando la cooperación, la solidaridad y el respeto por las distintas opiniones, para la adquisición de aprendizajes de manera conjunta. Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros espacios, como el centro educativo, el entorno urbano o natural, aunque resulta imprescindible contar con un aula específica que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben tratarse.

El Taller de Artes Plásticas fomenta el desarrollo de la sensibilidad artística y la creatividad. A su vez, debe mostrar, a través de los ejercicios, que en su aprendizaje es necesario conjugar los aspectos racionales con los emotivos. Con estos planteamientos se pretende la adquisición de unos conocimientos, vocabulario, recursos y destrezas gráficas, que permitan, tanto la posibilidad de expresarse correctamente a través de medios gráfico-plásticos, como el desarrollo de la personalidad artística.

Finalmente, para concretar, la docencia debe estimular e ilusionar al alumno con las posibilidades de lograr un dominio de las técnicas gráfico-plásticas, que le motiven e inviten a invertir un tiempo indispensable en su formación. En este sentido, la labor docente ayudará en gran medida a que la adquisición de los conocimientos se produzca de forma progresiva y continua.

d) Secuencia de unidades temporales de programación.

Dada la heterogeneidad del grupo, con ritmos de aprendizaje y de resolución de actividades muy dispares, resulta complejo precisar el tiempo que se dedicará a cada unidad didáctica. Aun así, se prevé la secuenciación de contenidos por trimestre que se detalla más adelante y se ha procedido a anotar (en el cuaderno del profesor) el tiempo que se destina a cada una de las unidades en el presente curso, con el objetivo de que, con la experiencia de este curso, pueda realizarse la programación de los próximos cursos con mayor rigor.

Se plantea trabajar, como mínimo, una situación de aprendizaje por trimestre. Con la experiencia que se adquiera durante este curso, se pretende que el profesor pueda ir sumando progresivamente otras situaciones de aprendizaje para incorporarlas a la programación anual.

Las situaciones de aprendizaje programadas son:

-PRIMER TRIMESTRE.

SA 1: Proyectándome

-SEGUNDO TRIMESTRE.

SA 2: ODS.

-TERCER TRIMESTRE.

SA 3: Piensa en colectivo.

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Hasta el momento, ninguna editorial ha editado libro de texto para la materia que nos ocupa por lo que queda en manos del profesorado la interpretación y libre desarrollo de los contenidos enunciados en el Decreto 39/2022 para la asignatura de Taller de Artes Plásticas.

La asignatura se imparte en el aula de Educación Plástica PL1, dotada de suministro de agua corriente, y mobiliario que comprende mesas de dibujo a razón de una por alumno, estanterías, dos armarios, pizarra convencional de tiza, pantalla digital, ordenador de sobremesa en la mesa del profesor y cañón de proyección.

Cabe destacar la inadecuada iluminación artificial del aula, que concentra todas sus luminarias en la zona central y lado derecho y carece de ellas en su zona izquierda. Esta situación provoca que los alumnos que se sientan en las mesas ubicadas en esta zona no dispongan de la luz necesaria, viéndose obligados a trabajar en penumbra y forzando la vista. Además, dado el elevado número de alumnos en el aula, no existe la posibilidad de reubicar dichas mesas en otro lugar del aula con mejor iluminación.

Por otro lado, un ordenador por alumno, dotado de sus correspondientes programas de edición, sería necesario para poder desarrollar los contenidos relativos al tratamiento digital de las imágenes.

El alumnado debe acudir a clase con una serie de materiales, imprescindibles para el desarrollo de las actividades y de uso habitual en el aula. Éstos son:

- Compás.
- Regla milimetrada.
- Escuadra y cartabón.
- Goma de borrar.
- Lápices de grafito

- Lápices de colores.
- Rotuladores de colores.
- Témperas.
- Sacapuntas.
- Tijeras escolares
- Folios blancos.
- Bloc de dibujo tamaño A3.

En cualquier caso, se puede requerir de material adicional para algunos de los proyectos que tengan lugar a lo largo del curso.

f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Desde la materia de Taller de Artes Plásticas se fomentará la participación y el desarrollo de los diferentes proyectos de centro, teniéndolos en cuenta en el diseño de las diferentes actividades que los alumnos han de realizar; por ejemplo:

Plan de Lectura (al alumno se le solicita redactar sus ideas y pensamientos y exponerlos en público), el Plan de Convivencia (se solicita al alumno resolver los conflictos acudiendo a los responsables del plan o a los alumnos tutores y a que se involucre en la detección y denuncia de conflictos entre alumnos), el Plan de Acción Tutorial (se solicita al alumno que colabore en dicho plan y que se preste a intervenir en él mediante actividades de la materia que puedan tener como público a sus propios compañeros del centro), el Plan de Atención a la Diversidad (se pide al alumno valorar y analizar las propuestas estéticas de otros compañeros respetando su variedad y aceptando las diferentes ideologías y credos, así como no rechazar las diferentes propuestas artísticas de otras épocas y culturas), el Plan de Orientación Académica y Profesional al alumno se le ponen constantemente ejemplos de estudios superiores donde son necesarias las habilidades que se desarrollan en esta materia, y se tratan en grupo las posibles preferencias individuales de estudios superiores), el Plan de Digitalización (por ejem. al alumno se le solicita que cree, bajo la supervisión del profesor, su carpeta digital, que ha de compartir con el profesor), o el Plan de Acogida (se intenta la integración amable de las nuevas incorporaciones en el grupo de alumnos), entre otros.

Su mayor concreción se podrá ir desarrollando en los sucesivos cursos con la revisión de la actual programación.

g) Actividades complementarias y extraescolares.

Las actividades complementarias propuestas para la materia por evaluaciones son:

- Primera evaluación:

- Exposición colectiva: Se realizará una exposición en los pasillos del centro. Supondrán un sistema para que el alumno evalúe más realísticamente la calidad de su propia producción.
- Segunda evaluación:
 - Mural colectivo: El arte mural es un contenido de la materia, por lo que se planea realizar un mural colectivo ya que son pocos alumnos. Se realizará en el centro (si fuera posible) o en Miranda de Ebro.
- Tercera evaluación:
 - Puede realizarse alguna visita a salas de exposiciones, centros de interés cultural o museos cercanos.

h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

(Estas propuestas también se podrán aplicar a aquellos alumnos con necesidades educativas especiales):

Tal y como se ha indicado en el punto 5.2 de esta programación, el diseño de las situaciones de aprendizaje atiende a los principios DUA, por lo que todas ellas se adaptarán fácilmente a las necesidades de cada alumno. Para asegurar que todo el alumnado pueda desarrollar el currículo, hay que presentarlo a través de diferentes formas de representación, expresión, acción y motivación.

Programar bajo los principios DUA implica que pongamos nuestra mirada en la capacidad y no en la discapacidad, que huyamos del modelo de déficit para centrarnos en un modelo competencial, que veamos como discapacitantes los modos y los medios con los que se presenta el currículo y no a las personas, porque todos tenemos capacidades, pero de un modo diferente.

No obstante, tras la evaluación inicial, habrá que revisar la programación y modificar lo que, por circunstancia del grupo clase, no sea viable llevar a cabo. Así mismo, se tendrán en cuenta las necesidades de todo el alumnado que requiera adaptaciones curriculares significativas para adaptar los proyectos y pruebas a sus capacidades.

Se realizarán adaptaciones curriculares no significativas en aquellos casos donde sepamos que habrá gran dificultad para seguir los contenidos mínimos, si se constata esta gran dificultad en su comprensión y suponen un impedimento para alcanzar con un mínimo de las competencias específicas de la materia.

Se mantendrá toda la observancia posible al hecho de la progresión debida a la dedicación del profesor y a la del alumno en colaboración mutua y conjunta.

i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

Orientaciones para la evaluación

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B de este decreto. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Herramientas, Instrumentos y técnicas de evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante el análisis continuado de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para poder valorar esa evolución, a lo largo de todo el curso, se irán recogiendo datos mediante diferentes técnicas usando herramientas e instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y ajustados a las distintas situaciones de aprendizaje, así como a las características específicas del alumnado.

Técnicas de evaluación: ¿Cómo obtenemos la información?

Herramientas de evaluación: ¿Dónde está la información?

Instrumentos de evaluación: ¿Con qué registramos la información y le damos valor?

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN	Actitud e interés	Ficha de seguimiento / Anecdótico
	Traer el material	
DESEMPEÑO	Cuaderno	Ficha de seguimiento/ Anecdótico
	Ejercicios	
	Proyectos	Rúbricas
	Láminas	Rúbricas
RENDIMIENTO	Pruebas escritas	
	Pruebas orales	Escalas de valoración
	Exposiciones orales	Rúbricas
AUTOEVALUACIÓN		Encuestas
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración

Las técnicas de autoevaluación y coevaluación se aplicarán en algún proyecto siempre y cuando las circunstancias lo permitan. Favorecen el aprendizaje desde la reflexión y la valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, así como sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo.

Todos los instrumentos se elaborarán con los criterios de evaluación como referencia. De esta manera, el conjunto de todas las valoraciones realizadas nos mostrará el nivel en el que han desarrollado las competencias específicas de esta asignatura. Así mismo, se tendrán en cuenta

los descriptores de perfil de salida para valorar, por otro lado, el grado de desarrollo de las competencias clave.

Criterios de calificación

Tal y como acabamos de indicar, a partir de los criterios de evaluación, se irán desarrollando unos indicadores de logro para elaborar los instrumentos de evaluación. De esta manera, cada ejercicio, actividad o proyecto se evaluará criterialmente, dando lugar a la calificación de las competencias del alumno, tanto a las específicas de la materia, como a las competencias clave. Es importante remarcar que no todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso en la nota final, su peso dependerá de la cantidad de veces que se pueda evaluar a lo largo del curso o la dificultad que suponga desarrollarlo. Si se diera el caso de que quedase pendiente algún contenido, los criterios de evaluación asociados a dicho contenido quedarían sin evaluar y, por lo tanto, no harían media con el resto.

Cada herramienta o instrumento de evaluación tendrá a su vez una ponderación diferente a la hora de evaluar las competencias del alumno, dando siempre mayor peso al desarrollo del trabajo en el aula por encima de las pruebas y exámenes.

Para ello seguiremos la siguiente tabla:

TÉCNICAS	HERRAMIENTAS	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
OBSERVACIÓN	Actitud e interés	Lista de cotejos / Anecdótico	20%
	Traer el material		
DESEMPEÑO	Cuaderno	Lista de cotejos / Anecdótico	10%
	Ejercicios		
	Proyectos	Rúbricas	60%
	Láminas	Rúbricas	
RENDIMIENTO	Pruebas escritas		10%
	Pruebas orales	Escalas de valoración	
	Exposiciones orales	Rúbricas	
AUTOEVALUACIÓN		Encuestas	0%
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración	
			CALIFICACIÓN TOTAL 100%

MATERIAL:

- Cada alumno/a dispondrá de su propio material.

- La imposibilidad de no realizar una lámina por falta de material, supondrá una nota de cero en dicha actividad.

PLAZOS DE ENTREGA:

Se fomentará el trabajo en clase, para ello dispondrán del tiempo suficiente para acabar la lámina en el aula, sin llevar trabajo a casa en la medida de lo posible.

Aquellos alumnos/as que no trabajen en clase adecuadamente, por no aprovechar el tiempo, no podrán completar su lámina en casa. Una lámina incompleta tiene una nota máxima de 4 puntos.

SIEMPRE hay que entregar en plazo, si se quiere mantener la nota real del trabajo. Los retrasos en la entrega de las láminas podrán ser penalizado con 0,5 puntos de la nota de la lámina, cada día que pase. El retraso de más de dos días, conlleva que ese trabajo se evalúe con 5 puntos. Si el alumno/a no ha entregado dentro del plazo una lámina, por causa justificada, se le seguirá puntuando la actividad con normalidad.

Los trabajos no entregados se puntuarán con la nota de 0, que se arrastrará para hacer la nota media de las láminas.

Pasada la evaluación, para aquellos alumnos que no hubieran entregado los trabajos o los tengan con una calificación muy baja, se establecerá un plazo para su entrega.

Estos criterios de evaluación, así como los objetivos de la asignatura, serán explicados el primer día de clase a los alumnos punto por punto y se aclararán todas las dudas que al respecto surjan.

PRESENTACIÓN FORMAL LÁMINAS:

El nombre del alumno/a siempre será completo, con apellidos, curso, no hacerlo supone 0,5 puntos menos en la lámina.

Las láminas se entregarán sin tachaduras con tñpex, sin arrugar o doblar, sin estar rotas. El entregar en mal estado las láminas podría conllevar el no poder calificarlas, por tanto, el tener que volver a hacerlas.

Como una cuestión más para tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumno, en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará que:

-Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada vez que no traiga el material requerido y necesario para su trabajo.

- Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada día que se retrase en la presentación del trabajo requerido.

- Un trabajo copiado se calificará con un 0.

- No se recogerá nada que no se haya visto hacer en clase.

Un alumno que suspenda una evaluación podrá recuperarla repitiendo o terminando aquellos ejercicios que el profesor considere necesarios para superar los mínimos de la evaluación anterior, teniendo en cuenta aquellos criterios que son específicos de cada evaluación.

La calificación final del curso será la calificación media de las tres evaluaciones. Aunque se tendrá en cuenta al final del curso la evolución positiva.

El alumno que suspenda la nota final del curso habrá de presentarse a una prueba/ejercicio teórico-práctico extraordinaria, dado que esta prueba se realizará en las últimas semanas del curso en el mes de junio.

Bajo la óptica de la evaluación por competencias se intentará que al final del curso cada criterio de evaluación tenga asignada una nota. El número de criterios de evaluación estará determinado por el número de contenidos que podamos abarcar en este curso. Al final de este curso estaremos capacitados para asignar a cada competencia específica una calificación final, obtenida por la media aritmética de las calificaciones que sumen los criterios de evaluación que se asocian a cada competencia. Si por motivos temporales no se pudieran ver todos los contenidos, habrá criterios que no se puedan evaluar, por lo que la calificación final de la asignatura se hará sin tener en cuenta aquellos criterios no evaluados.

k) Plan de recuperación de pendientes .

El alumnado que tenga suspensa la misma asignatura de un curso inferior podrá recuperarla, durante el curso siguiente, realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas, y/o realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan.

En caso de que haya trabajos y examen se aplicará un porcentaje del 50 % para los trabajos y/o láminas y de otro 50 % para el examen. Si se realiza solamente un examen el peso de éste será del 100 %.

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento y, en caso de que esté cursando alguna asignatura con otro/a profesor/a la realizará éste/a profesor/a, a ser posible.

La corrección de trabajos y exámenes se realizará por el departamento y se pondrá la nota final de común acuerdo.

Si el alumnado cursa la misma asignatura en un nivel superior, la podrá recuperar si aprueba las dos primeras evaluaciones en dicho nivel. Esto se puede dar en 3º ESO EPV y A, cuando tienen pendiente 1º ESO EPV y A; y en 2º Bach si tienen suspensa la asignatura de: Dibujo Artístico de 1º Bach, Dibujo Técnico Aplicado de 1º Bach, Dibujo Técnico 1º Bach (ciencias).

L) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Es necesaria una evaluación de la programación didáctica así como de la práctica docente ya que este análisis nos ayudará a mejorar todo lo posible no solo de cara al próximo curso, sino a lo largo de todo el curso. A fin de que este autoanálisis sea lo más objetivo posible, se recogerá información de tres maneras:

- Antes de desarrollar las unidades didácticas o proyectos, se elaborará un análisis DAFO para prever diferentes situaciones y plantear soluciones.
- Tras finalizar cada unidad didáctica o cada proyecto, los docentes llevarán a cabo un análisis sobre el desarrollo de estas, problemas surgidos y resultados obtenidos.

- Así mismo, cuando las condiciones sean propicias, serán los propios alumnos los que, a través de un FORMS, evalúen los proyectos realizados.

Proponemos el uso de una lista de cotejos para el análisis que se llevará a cabo tras finalizar las unidades didácticas o los proyectos:

ASPECTOS A EVALUAR	ASPECTOS A DESTACAR	PROBLEMAS ENCONTRADOS	PROPUESTA DE MEJORA
Temporalización			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Estrategias metodológicas			
Recursos			
Manejo de los contenidos			
Realización de tareas			
Resultados finales			
Desarrollo de las competencias específicas			
Desarrollo de las competencias clave			
Herramientas e instrumentos de evaluación			
Satisfacción del alumnado			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			



ANEXO I. CONTENIDOS DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS. 3ºESO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION

2ªEVALUACION

3ª EVALUACION

Los contenidos del Taller de Artes Plásticas se dividen en cuatro bloques, de entre los cuales, es necesaria la superación de unos contenidos mínimos (CM) para poder superar la materia:

A. El proyecto creativo.

- A.1 Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (CM)
- A.2 Estrategias y técnicas creativas.
- A.3 Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo. (CM)
- A.4 Acabado y conservación de las obras.
- A.5 Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.

B. Técnicas de Expresión Bidimensionales

- B.1 Soportes. Tipos. (CM)
- B.2 El papel como soporte y material. Aplicaciones
- B.3 Técnicas de dibujo. (CM)
- B.4 Encajado, proporción y técnicas de medida. (CM)
- B.5 Luces y sombras. (CM)
- B.6 Técnicas de pintura. (CM)
- B.7 Técnicas mixtas.
- B.8 Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.
- B.9 Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales.
- B.10 Usos del grabado en técnicas artesanas.
- B.11 La comunicación visual y el diseño.
- B.12 Las formas básicas del diseño. (CM)
- B.13 Áreas de aplicación del diseño gráfico.
- B.14 Análisis y estudio de materiales reciclables.
- B.15 Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.
- B.16 Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.

C. Técnicas de Expresión Tridimensionales

C.1 [Soportes. Tipos. \(CM\)](#)

C.2 Herramientas y utensilios.

C.3 [El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones. \(CM\)](#)

C.4 Taller del escultor.

C.5 [Técnicas aditivas básicas. \(CM\)](#)

C.6 Técnicas sustractivas básicas.

C.7 Técnicas de ensamblaje básicas.

C.8 Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.

C.9 Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.

C.10 Maquetas.

C.11 Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.

C.12 [Análisis y estudio de materiales reciclables. \(CM\)](#)

C.13 Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas.

C.14 Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas.

C.15 El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.

C.16 [Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas. \(CM\)](#)

C.17 Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.

D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.

D.1 Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales.

D.2 La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles. (CM)

D.3 Programas informáticos de edición y retoque fotográfico.

D.4 Programas informáticos de maquetación y edición gráfica.

D.5 Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D.

D.6 Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis.

D.7 Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis.

D.8 Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.

D.9 Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas. (CM)

ANEXO II: CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

Además de los establecidos en artículo 6.5 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se

trabajarán: CT1. La comprensión lectora.

CT2. La expresión oral y escrita.

CT3. La comunicación
audiovisual.

CT4. La competencia
digital.

CT5. La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida
personal, familiar y social.

CT6. El emprendimiento social y
empresarial.

CT7. El fomento del espíritu crítico y
científico.

CT8. La educación emocional y en
valores.

CT9. La igualdad de
género.

CT10. La creatividad.

CT11. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT12. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la
diversidad como fuente de riqueza.

CT13. La democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de
derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violen

ANEXO III: CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación y los contenidos de Taller de Artes Plásticas son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Competencia específica 1

1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)

1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)

Competencia específica 2

2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)

2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)

Competencia específica 3

3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)

3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)

Competencia específica 4

4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)

4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)

Competencia específica 5.

5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)

5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO
CURSO 2025/26

IES FRAY PEDRO DE URBINA

PROFESORAS:

ANA MERCEDES CORRAL PÉREZ

EMILIA GARCÍA GARCÍA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Expresión Artística se establecen en el anexo III del *Decreto 39/2022*, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

En 4º de ESO, la asignatura forma parte de las materias optativas, por lo que debe abordarse desde una perspectiva global, profundizando y consolidando los conceptos aprendidos en cursos anteriores. Se debe así mismo procurar un tratamiento más especializado que en cursos anteriores, y dado que este curso es el último de la E.S.O, deberá considerarse su carácter orientador, por lo que sería deseable que el desarrollo del curso fuera planificado con actividades de simulación del trabajo de los profesionales (artistas, diseñadores, etc.).

La base del crecimiento intelectual radica en la adecuada integración de los sentidos perceptivos y el mundo exterior. El desarrollo del individuo se realiza a partir de estímulos sensoriales, gran parte de los cuales son de naturaleza visual y táctil. La información recibida a través de estos estímulos proviene de la Naturaleza y de las obras creadas por el ser humano. Para que dicha información pueda ser asimilada e interiorizada, es necesario reflexionar críticamente sobre el entorno visual y plástico.

La Educación Plástica y Visual nace de la necesidad de introducir al alumno/a en un mundo de comunicación especialmente rico y variado.

El punto de partida hacia la adquisición de este medio de comunicación –el lenguaje plástico y visual– debe ser la realidad cotidiana, tanto la que proporciona la Naturaleza, como la desarrollada por el hombre: prensa, diseño, cine, televisión, imagen digital, etc.

Durante la Secundaria, el área de Plástica y Visual debe ser una constante reflexión acerca de la multitud de estímulos visuales que recibimos en nuestra vida cotidiana, y cuya identificación y comprensión resulta fundamental para lograr una comunicación plena con nuestro entorno. Si desde todos los ámbitos se habla de que nos hallamos inmersos en la «cultura de la imagen», parece evidente que la comprensión del lenguaje visual debe ser un punto de especial atención en la formación de los alumnos, precisamente en una edad en la que la imagen se hace un elemento esencial en la comunicación.

Como todo lenguaje, el lenguaje plástico precisa dos niveles consecutivos: **saber comprender-saber ver y saber expresarse-saber hacer**. En otras palabras, saber observar la realidad, saber imaginar e interpretar su significado y saber expresar las reacciones y sentimientos que esos dos procesos anteriores nos proporcionan.

Saber ver es un proceso físico y psíquico. En un principio se recibe un estímulo físico desde el exterior, que da paso a una sensibilización y una comprensión racional del mismo. Por tanto, el saber ver no se limita únicamente a recibir de forma irreflexiva un cúmulo de sensaciones o experiencias visuales, sino que se amplía al desarrollo de una capacidad crítica ante los estímulos recibidos, identificando correctamente su naturaleza, su intención, su significado, etc. Además, el análisis detallado de las imágenes dará lugar a otras dos capacidades en el alumno/a: el desarrollo del gusto estético (la capacidad de disfrutar ante la contemplación de una imagen); y el respeto por los gustos y opiniones de los demás (reconocimiento de los valores o cualidades de las imágenes, aunque no concuerden con sus gustos o preferencias estéticas).

El saber hacer se desarrolla a partir del saber ver y se manifiesta de dos modos: la expresión y la representación. Tanto para la expresión como para la representación se necesita una herramienta o instrumentación. No se trata de convertir al conjunto de los alumnos en «artistas», sino de aportarles los conocimientos básicos que les permitan comunicarse por medio del lenguaje visual con imaginación y creatividad, rechazando los estereotipos y fomentando el desarrollo de un lenguaje propio, cargado de contenido y expresión.

En la enseñanza del lenguaje plástico y visual es primordial incentivar la capacidad creadora del estudiante, su iniciativa y su espontaneidad. El/la profesor/a debe indicar propuestas de conducta cortas y claramente expuestas que permitan al alumno/a profundizar en este lenguaje libremente, pues es primordial que aprenda a interpretar por sí mismo los estímulos visuales recibidos y a expresar y comunicar de forma personal sus sensaciones.

En el Primer Ciclo de Secundaria se inició el proceso de sensibilización ante los valores visuales y plásticos del entorno al objeto de conseguir aumentar las capacidades perceptivas del alumno/a; al mismo tiempo que descubría las posibilidades expresivas del entorno y, por ende, estimulaba su capacidad creativa. Asimismo, también se procuró que el alumno/a se familiarizase con los medios necesarios para potenciar al máximo sus posibilidades de expresión plástica. No se trata de establecer una relación de todos los medios gráfico-plásticos existentes, sino de que conozca las técnicas y procedimientos más adecuados a las capacidades y momento de su desarrollo intelectual.

En este Segundo Ciclo de Secundaria –y concretamente en este Cuarto curso–, el objetivo es profundizar en la capacidad de percepción, analizando el entorno natural y cultural para sintetizar, de forma creativa y personal, sus principales elementos constitutivos bajo un proceso creativo personal.

La naturaleza del área permite establecer unas bases conceptuales comunes a través de toda la Enseñanza Secundaria proporcionando continuidad en el tratamiento de los contenidos, de modo que el alumno/a pueda relacionar los nuevos con los ya aprendidos y experimentados. Por ello, los bloques de contenidos se mantienen en todos los cursos y presentan una clara estructuración de la sintaxis de los lenguajes plásticos, ayudando a desarrollar las capacidades y destrezas del área.

Aunque los contenidos son básicamente conceptuales, al ser un área de procedimientos el aprendizaje de los conceptos se hará a través de la metodología adecuada, cobrando importancia el conocimiento y uso de las posibilidades que ofrecen las instalaciones actuales junto a las nuevas tecnologías. Será primordial, asimismo, fomentar el desarrollo de las cualidades propias del individuo para favorecer la variedad de resultados. Así, el alumno/a comprenderá la necesidad de respetar la obra ajena, aunque no coincida con sus gustos personales.

Por último, se hace aconsejable estimular el intercambio de ideas en el aula, para lograr el desarrollo de la sensibilidad hacia el hecho artístico a través de la obra de los grandes artistas de la historia de la humanidad.

Considerando que la relación de los alumnos con el entorno gráfico-plástico y visual se establece en las dos coordenadas saber ver y saber hacer, se hace necesario incidir en que para poder llegar al «saber hacer» es preciso disponer de un conocimiento mínimo de técnicas, recursos y capacidad elemental de percibir visualmente y de asimilar conceptos, para poder pasar posteriormente a desarrollar un cierto grado de destreza.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA

La materia Expresión Artística permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa.

Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos.

Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística.

Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

Competencia en comunicación lingüística

Se introduce en esta materia para que el alumnado sepa expresar con coherencia, de forma oral y escrita, procesos y contenidos que le permita interacciones comunicativas con actitud reflexiva y crítica.

Competencia plurilingüe

En la actualidad es muy común que la terminología en los estilos y técnicas artísticas se expresen en diferentes idiomas. Su uso eficaz ampliará el repertorio lingüístico para una transferencia comunicativa completa.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Permitirá plantear interrogantes e hipótesis a través de la experimentación y la indagación en los procesos creativos con los que elaborar y evaluar producciones propias o en grupo.

Competencia digital

Es de vital importancia en el desarrollo de destrezas básicas la utilización de herramientas digitales y fuentes de información fidedignas que sirvan para adquirir conocimientos con sentido crítico en los diferentes procesos de creación artística en los que sea vea inmerso.

Competencia personal, social y aprender a aprender

La regulación de las emociones y el fortalecimiento de la motivación son aspectos indispensables para la gestión de los retos. Indispensable también asumir la importancia de los diferentes enfoques y perspectivas que incorpora el resto del alumnado para la obtención de aprendizajes y conclusiones relevante.

Competencia ciudadana

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje es importante detenerse en la contribución de las responsabilidades que, en este caso el alumnado, debe de asumir en materia de deberes y derechos, en la práctica de la tolerancia y la solidaridad entre personas y grupos, más cuando uno de los rasgos que caracterizan a esta materia es la de la práctica en grupo, la de los proyectos colaborativos, la de la escucha activa, el diálogo y la reflexión de ideas.

Competencia emprendedora

El desarrollo de las destrezas irá supeditado al descubrimiento de nuevas oportunidades utilizando los conocimientos específicos que permitan generar producciones obtenidas por medio de la confianza.

Competencia en conciencia y expresión culturales

La práctica artística introduce al alumnado en un verdadero proceso de indagación en el desarrollo de sus habilidades manuales, al mismo tiempo que introduce la relación cerebro-mano que se fortalecerá a medida que se desarrollen y consoliden los hábitos con la disciplina y trabajo necesarios para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y desarrollo personal. Este permanente desarrollo, cognitivo y emocional, conducirá a un fortalecimiento de la sensibilidad hacia la apreciación de la creación y la comprensión de los lenguajes de las distintas manifestaciones artísticas para su valoración, respeto y conservación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA

Conocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico plásticas.

Distinguir y experimentar con las posibilidades de la línea, el color y la textura para la descripción analítica de la forma.

Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno mediante la utilización de distintos materiales y la aplicación de las propiedades de tono, saturación y luminosidad.

Reproducir y aplicar las texturas más adecuadas en función de las finalidades expresivas de éstas, y diferenciar entre texturas táctiles y visuales.

Construir formas geométricas básicas como base de configuraciones más complejas, tanto de la naturaleza como del entorno, valorando especialmente la exactitud y la creatividad en las composiciones.

Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos como producciones video gráficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

Elaborar y representar una historia o narración por medio de imágenes secuenciadas.

Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

CONTENIDOS (*C.M - CONTENIDOS MINIMOS*)

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. (C.M)
- A.2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. (C.M)
- A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. (C.M)
- A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- A.5. Grafiti y pintura mural.
- A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. (C.M)
- A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. (C.M)
- A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. (C.M)
- B.2. Color y composición. (C.M)
- B.3. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- B.4. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. (C.M)
- B.5. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- B.6. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. (C.M)
- B.7. El cómic. Elementos y elaboración.
- B.8. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

- B.9. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- B.10. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. (C.M)
- B.11. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- B.12. Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
- B.13. Técnicas básicas de animación.
- B.14. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- B.15. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

C. Patrimonio artístico y cultural.

- C.1. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla- León. (C.M)
- C.2. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales. (C.M)
- C.3. El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. (C.M)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación desglosados en indicadores de logro.

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. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).

1.1.1. Reconoce principales estilos artísticos por sus elementos formales.

1.1.2. Muestra interés ante obras de arte del entorno y reconoce particularidades del lenguaje plástico.

1.1.3. Localiza principales temáticas y motivaciones de obras con diferentes estilos y de diferentes épocas.

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. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).

1.2.1. Expone de forma resuelta y aplica terminología adecuada sobre las principales características de un estilo artístico.

1.2.2. Relaciona aspectos formales y técnicos de estilos pertenecientes al pasado con el presente.

1.3. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).

1.3.1 Valora y describe la importancia de una obra comprendida en nuestro patrimonio artístico y cultural.

CONTENIDO ASOCIADO:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.

- Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual y TIC.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- La formación estética

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. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4). 2.1.1. Experimenta y explora de forma creativa con diferentes técnicas grafico plásticas una composición.

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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).

2.2.1. Desarrolla su propio estilo con originalidad y aplica técnicas mixtas.

2.2.2. Busca con autonomía sus propios recursos en función de las ideas propuestas.

2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).

2.3.1. Innova y aporta algo nuevo a los criterios solicitados de partida.

CONTENIDO ASOCIADO:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- 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.
- 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.
- 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.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Expresión oral y escrita.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- La formación estética
- El respeto mutuo

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, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).

3.1.1. Es capaz de descifrar lenguajes plásticos existentes y conecta sus trabajos con estos lenguajes.

3.1.2. Utiliza los diferentes recursos que tiene a su alcance para dar un sentido propio a su obra con un sentido abierto.

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. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).

3.2.1. Recurre a diferentes soportes para la elaboración de la obra ajustados a su necesidad creativa.

3.2.2. Es capaz de utilizar soportes no convencionales más allá de los soportes clásicos, incluida la performance o el trabajo con instalaciones.

CONTENIDO ASOCIADO:

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.
- Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

- La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- El cómic. Elementos y elaboración.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el *storyboard*.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. 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.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual y TIC.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- La formación estética

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. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).

4.1.1. Trabaja de forma colaborativa cuando el proyecto lo requiere e intercambiar ideas con compañeros o profesores.

4.1.2. Diseña fases de su proyecto y lo documenta.

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. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).

4.2.1. Expone su trabajo final con ideas claras y valora el desarrollo con actitud crítica.

4.2.2. Presenta su trabajo de forma clara y coherente con suficientes elementos gráficos y textuales que soporten su trabajo.

4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).

4.3.1. Aplica resoluciones técnicas a su proceso e incorpora los procesos geométricos y de representación gráfica necesarios de forma efectiva.

4.3.2. Entiende la idea de proceso de diseño gráfico como un conjunto de fases desde la planificación en función de una necesidad a cubrir, el boceto hasta la resolución técnica.

4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).

4.4.1. Reconoce y distingue los diferentes campos de creación gráfica y su utilidad y especificidad en diferentes entornos profesionales.

CONTENIDO ASOCIADO:

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

C. Patrimonio artístico y cultural.

- El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Comunicación audiovisual y TIC.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- La formación estética
- Educación emocional y valores.

b) Diseño de la evaluación inicial.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Número de sesiones</i>	<i>Agente evaluador</i>	Observaciones
1.1, 1.2. 4.2	Prueba oral	1	Heteroevaluación	Se dedican 3 sesiones para realizar la primera actividad
1.1, 2.1, 3.1	Prueba escrita	1	Coevaluación	
4.1, 2.2	Portfolio	1	Heteroevaluación	
2.1, 3.1, 4.2	Registro anecdótico	3	Registro anecdótico	

c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas de Expresión Artística son las establecidas en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia. En el caso de la materia Expresión Artística se disponen cuatro competencias específicas interrelacionadas entre sí. Algunas de estas competencias hacen que el alumno analice y aprecie las técnicas artísticas como herramientas de conocimiento y expresión del ser humano a lo largo de la historia y conozca la pluralidad de sus recursos aplicables a las diferentes disciplinas artísticas, del diseño y la imagen digital. Otras aportan la parte investigadora, experimentadora y práctica al alumnado; de forma que también él pueda utilizar el arte como un lenguaje con el que representar la realidad que le rodea, o su necesidad interior de comunicación, reinventando ambas según su propia visión personal enriquecida con una sensibilidad estética abierta hacia las obras propias o las de los demás; dotándolo de las destrezas y técnicas necesarias para desarrollar con solvencia proyectos en diferentes ámbitos creativos.

- 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 el alumnado tiene acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción de este 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 transmitidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, 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, como la pintura al óleo, 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: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, 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 gráfico-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: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, 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, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

Metodología didáctica. Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

La metodología para utilizar es la que favorezca el aprendizaje significativo, haciendo del constructivismo la herramienta para el crecimiento cognitivo de los alumnos. Uso de las metodologías cultural interpretativa y el socio-comunicativa, en el que se favorecerá el descubrimiento y el aprendizaje colaborativo. Para ello se huirá de la “clase magistral”, o del modelo socrático en los que la comunicación es unidireccional.

Se tratará en todo caso que la información fluya en todas direcciones, ámbito en el que el profesor facilita el acceso a esta. La metodología didáctica diseñada para el curso 2023-2024 de la asignatura de Expresión Artística en 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) se fundamenta en enfoques pedagógicos que fomentan el desarrollo integral de los estudiantes, estimulando su creatividad, pensamiento crítico y habilidades artísticas. A continuación, se describen los métodos pedagógicos, estilos, estrategias y técnicas de enseñanza que guiarán el proceso de aprendizaje:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Se promoverán proyectos artísticos que involucren a los estudiantes en la creación y desarrollo de obras, fomentando la autonomía, la investigación y la resolución de problemas.

Enfoque Práctico y Vivencial:

Se privilegiará la práctica directa de las disciplinas artísticas, mediante actividades y ejercicios que permitan a los estudiantes experimentar con diversas técnicas y materiales.

Integración de Tecnologías:

Se incorporarán herramientas digitales y recursos multimedia para enriquecer el proceso creativo, así como para explorar nuevas formas de expresión artística en consonancia con la era digital.

Evaluación Formativa:

Se aplicará una evaluación continua y formativa que permita retroalimentar el progreso individual y grupal, destacando los logros y señalando áreas de mejora.

Diversidad de Materiales y Técnicas:

Se proporcionará acceso a una amplia variedad de materiales y técnicas artísticas, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes formas de expresión y desarrollar sus preferencias estilísticas.

Adaptación a Estilos de Aprendizaje:

Se considerarán los estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, adaptando las estrategias y actividades para garantizar una enseñanza inclusiva y efectiva.

En resumen, la metodología didáctica propuesta busca no solo desarrollar las habilidades artísticas de los estudiantes, sino también cultivar su capacidad de análisis, trabajo en equipo y aprecio por la diversidad cultural, contribuyendo así a su formación integral en el ámbito de la Expresión Artística.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Metodología Cooperativa:

Se fomentará el trabajo en equipo a través de actividades colaborativas, donde los estudiantes puedan compartir ideas, habilidades y conocimientos para lograr objetivos artísticos comunes. Los agrupamientos se pueden establecer en grupos de 4-5 alumno/as, teniendo en cuenta el número de alumnado y actividad. Podrá variar dependiendo de los intereses y contenidos de la actividad.

Visitas Culturales y Exposiciones:

Se organizarán salidas educativas a museos, galerías y eventos culturales para enriquecer la experiencia artística de los estudiantes, ampliar su perspectiva y fomentar la apreciación del arte en diversos contextos.

El espacio predominante será desarrollado en el aula asignado a la asignatura. Teniendo en cuenta que se podrá modificar dependiendo de las necesidades de la actividad. Por ejemplo, si hay que recurrir a otras aulas para trabajar determinados materiales o, por el contrario, si las actividades implican salidas o visitas.

Los contenidos están relacionados asignados por trimestres. Atendiendo a las variantes que puedan surgir, se adaptarán a los tiempo, recursos y dificultades que puedan surgir durante el año escolar. También se relacionan los contenidos entre trimestres ya que es imprescindible trabajar los C.M y asegurar su interrelación con el resto de los contenidos.

d) Secuencia de unidades temporales de programación.

	UNIDADES	Situaciones de Aprendizaje
PRIMER TRIMESTRE	<ol style="list-style-type: none">1. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).2. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.3. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales. (C.M)4. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. (C.M)5. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. (C.M)	SA1. PROYECTO DE ARTE
SEGUNDO TRIMESTRE	<ol style="list-style-type: none">6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. (C.M)7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e	SA2. RQUER

	<p>innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. (C.M)</p> <p>9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>10. El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. (C.M)</p>	
TERCER TRIMESTRE	<p>11. Color y composición. (C.M)</p> <p>12. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla- León. (C.M)</p> <p>13. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. (C.M)</p> <p>14. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. (C.M)</p> <p>15. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. (C.M)</p>	SA3. CALLEJERO EMOCIONAL.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, tres propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

1ª evaluación:

S.A.1: “PROYECTO DE ARTE”, realizar un proyecto artístico personal en el que muestren sus inquietudes y motivaciones. Ha de ser sobre un tema que les interese y les motive especialmente. Han de buscar información relevante de artistas que hayan trabajado sobre el tema y redactar un pequeño dossier sobre el estado de la cuestión en el campo de las bellas artes. Luego elegir el modo de representación que más se ajuste a sus inquietudes y realizar una obra sobre el tema elegido.

2ª evaluación:

S.A.2: “RQUER”, realización de una propuesta artística en el ámbito ecológico utilizando las posibilidades expresivas de tres principios básicos de la acción ecológica: reutilizar, reciclar y reducir.

A partir de estos tres conceptos elaborar por grupos tres propuestas artísticas relacionadas con ellos y exponerlas en los pasillos del centro.

3ª evaluación:

S.A.3: "CALLEJERO EMOCIONAL" (mapa emocional de mi ciudad), realizar una serie de apuntes, bocetos y dibujos de la ciudad donde habito y con ellos realizar una composición mayor uniendo los dibujos con caracteres emocionales, palabras, emoticonos, colores, etc.

No obstante, tanto la secuenciación de las unidades, así como las situaciones de aprendizaje podrán cambiarse por otras que se nos puedan ocurrir y alterarse su temporalización, en función de las características de los grupos u otras circunstancias.

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Durante el presente curso escolar no utilizaremos libro de texto, que será sustituido por material complementario elaborado por los profesores.

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	Fotocopias, láminas, imágenes, libros de biblioteca	Google drive, Teams
<i>Digitales e informáticos</i>	Presentación de elaboración propia (PowerPoint, Word, Canva)	Ordenador, proyector, pizarra digital
<i>Medios audiovisuales y multimedia</i>	Videos, películas, cortos	Cámara fotográfica. Dispositivos tecnológicos del alumnado, de departamento, pizarra digital
<i>Manipulativos</i>	Bloc de Dibujo, folios, pegamento de barra, sacapuntas, pinturas de cera, témperas, rotuladores, lápices de distintas durezas, lápices de colores, goma de borrar, escuadra, cartabón, compás, regla milimétrica.	Aula: mesas de trabajo, pilas, ordenador, pizarra digital, pizarra convencional, tizas (de colores), recursos para la realización de técnicas gráfico-plásticas, caballetes, modelos articulados, modelos 3D
<i>Otros</i>	Si fuera requerido algún otro material, según el proyecto, actividad o situación de aprendizaje, se adquirirá valorada su pertinencia por el Departamento y la Secretaría del Centro	Si fuera requerido algún otro recurso, según el proyecto, actividad o situación de aprendizaje, se adquirirá valorada su pertinencia por el Departamento y la Secretaría del Centro

f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización</i> (indicar la SA donde se trabaja)
---	--	---

Plan de Lectura	Se contribuirá a este proyecto con la lectura de textos divulgativos, búsqueda de información, redacción de proyecto y lectura de textos de artistas e historiadores del arte	Aplicable a todas las SA.
Plan TIC	Se incluye el tratamiento tecnológico en el desarrollo y planteamiento de las actividades. Teniendo en cuenta programas, software y herramientas digitales y tecnológicas.	Aplicable a todas las SA.
Plan de Atención a la Diversidad	Se trabajará la atención a la diversidad y la inclusión, para lo que se contará con la colaboración de la PT en el aula una vez a la semana.	Aplicable a todas las SA.
Plan de Fomento de la Igualdad entre Hombres y Mujeres	En el diseño y puesta en práctica de las distintas actividades se fomentará la igualdad entre mujeres y hombres, evitando los estereotipos de género.	Aplicable a todas las SA.

f) Actividades complementarias y extraescolares.

No se tienen contempladas actividades extraescolares fuera del horario lectivo.

La realización de actividades de montaje de exposiciones (con trabajos del alumnado) dentro de los pasillos del centro, forman parte de una autoevaluación, que el alumnado realiza al contemplar su trabajo fuera de su propia mesa, trascendiendo su espacio de trabajo y viendo las consecuencias estéticas de sus propuestas de manera más objetiva y crítica, a la par que con ello se fomenta la implicación de la actividad artística del alumno/a en la transformación de un espacio social.

Habitualmente a lo largo del curso se recibe información sobre exposiciones y talleres didácticos patrocinados por la Junta de Castilla y León, la Diputación de Burgos o el Museo de Arte Moderno de Bilbao.

El departamento llevará a cabo las salidas que crea convenientes a lo largo del curso, de modo que estas interrumpen en la menor medida posible el desarrollo de las clases y de otras materias. Estas salidas serán planificadas en función de:

- La evolución en el área de los diferentes grupos.
- El nivel de responsabilidad de cada grupo.
- El interés que muestren por los diversos fenómenos artísticos próximos a la localidad en la que se encuentra ubicado el centro.
- La oferta de actividades artísticas que lleguen al Centro de los diversos museos.

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

No es posible de hecho la actuación en el aula sin dicha atención. En aulas en las que, sin excepción, se da la variedad de culturas, orígenes, etnias, capacidades y necesidades, la atención a la diversidad es el desarrollo propio de la clase. Así intervenimos prestando materiales, atendiendo necesidades diversas, teniendo en cuenta problemas idiomáticos, incorporaciones tardías, asistencias irregulares, desmotivación, separación del sistema educativo, creencias distintas, influencias familiares encontradas, etc.

El hecho de lo diverso nos lleva a varios puntos. El primero sería la necesaria flexibilidad que requiere primero nuestra secuenciación de contenidos y por consiguiente en la crítica sobre su idoneidad, los objetivos que en ocasiones han de ser evaluados de manera individual y sometidos a pequeños giros o giros significativos si fuese preciso. Esto nos lleva a flexibilizar también el proceso de evaluación de conocimientos que se exige al alumnado. Entender que todos los alumnos son iguales conduce a la aberración de tener en cuenta únicamente los contenidos. A veces el progreso de un alumno es menor obteniendo mejores notas que el de otro alumno cuyas notas peores no nos dejan ver el esfuerzo desarrollado y la evolución obtenida. De aquí obtenemos también que la signatura ha de ser comprendida como un todo, en la que a todos hemos de exigir pero que nos ha de dar una visión global sobre la persona que se está formando.

A lo largo del curso, los alumnos/as que no superen alguna de las evaluaciones deberán recuperarlas, como el resto de los compañeros/as, con pruebas adaptadas a su capacidad y a lo desarrollado en el aula. Para ello se realizará una prueba de recuperación basada en los contenidos trabajados a lo largo del trimestre (si durante el mismo se ha realizado alguna prueba oral o escrita), entregarán los trabajos no entregados o se completarán aquellos inacabados y entregarán el cuaderno del alumno/a.

Al finalizar el curso se podrá realizar otra prueba de recuperación (estructurada por evaluaciones) basada en los contenidos trabajados a lo largo de las evaluaciones suspensas.

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
Se proporcionarán múltiples formas en la representación de la información y el contenido. Se modificará su adaptabilidad al medio según las necesidades	Se proporcionará al alumnado facilidades en los materiales para interactuar los contenidos y demostrar los aprendizajes adquiridos.	Se proporcionarán múltiples formas de implicación para incentivar y motivar al alumnado.

<p>individuales para conseguir un acceso real a la información de cada uno/a.</p> <p>Proporcionar al alumnado en base a las necesidades observadas materiales o recursos didácticos elaborados específicamente para la causa.</p> <p>Todos los recursos y materiales de la asignatura serán visualmente comprensibles (diseños sencillos, resultado de información, tipografía sin serifa, etc.)</p> <p>Todos los recursos se facilitarán a través de Teams, herramientas informáticas o fotocopias para facilitar su acceso.</p> <p>Todos los cambios que se realicen a lo largo del desarrollo de las sesiones en base a la observación de las sesiones quedarán reflejados en la memoria del Departamento.</p>	<p>Se proporcionan diversos soportes gráfico-plásticos, multimedia, digital o analógico, de acuerdo con las capacidades individuales observadas en el alumnado.</p> <p>Se emplearán diferentes técnicas para la realización de los proyectos y actividades de resolución y aplicación de los conocimientos.</p> <p>Todos los cambios que se realicen a lo largo del desarrollo de las sesiones en base a la observación de las sesiones quedarán reflejados en la memoria del Departamento.</p>	<p>Materiales y contenidos diseñados entorno a sus intereses particulares. Proyectos que se relacionen con sus experiencias previas.</p> <p>Materiales de acceso facilitados respecto a los contenidos actuales en Redes Sociales en temáticas de su interés en relación con los contenidos mínimos.</p> <p>Todos los cambios que se realicen a lo largo del desarrollo de las sesiones en base a la observación de las sesiones quedarán reflejados en la memoria del Departamento.</p>
---	---	--

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
A	Plan de Recuperación	<p>Los alumnos/as que promocionen con la asignatura suspensa deberán recuperarla mediante la realización de un examen y/o la entrega de trabajos que se realizará durante el curso siguiente. Dicho examen y/o trabajos serán propuestos por el jefe del Departamento y coordinado con el resto del profesorado de la asignatura.</p> <p>El alumnado que tenga la asignatura suspensa y la curse en un curso</p>

		superior podrá recuperar la asignatura, si el profesorado lo considera adecuado, al superar la primera y la segunda evaluación de este curso superior.
B	Medidas de Refuerzo Educativo	<p>Las medidas de refuerzo educativo irán dirigidas a alumnado de Educación Secundaria Obligatoria que presenten problemas o dificultades de aprendizaje en los aspectos básicos e instrumentales del currículo y que no hayan desarrollado convenientemente los hábitos de trabajo y estudio y a los alumnos que promocionen con materias pendientes, así como a aquellos otros que presenten alguna otra circunstancia que justifiquen convenientemente su inclusión en estas medidas.</p> <p>Como la finalidad de las medidas de refuerzo es lograr el éxito escolar, en el caso de observarse una ausencia prolongada del alumno/a y con el fin de ofrecer a todos los alumnos/as los máximos niveles posibles de calidad educativa, se procederá a mantener un contacto directo con la familia y se facilitará la relación de contenidos y actividades trabajados durante el período de ausencia. Se corregirán y serán remitidos al implicado/a para que éste conozca en qué momento se encuentra dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si el alumno/a se ausentara durante la realización de una prueba escrita, cuando el alumno/a estuviera restablecido de su enfermedad, se realizará la prueba de forma individualizada.</p>

I) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

A lo largo de todo el curso se utilizarán las siguientes técnicas de evaluación y calificación: por observación, por análisis del desempeño y por análisis del rendimiento que se concretan en las siguientes herramientas de evaluación (y sus porcentajes máximos de ponderación sobre la calificación total):

(1).- OBSERVACION máximo 20%

-Participación y colaboración en clase

-Debates y círculo de opinión

-Montaje y/o exposición de trabajos

-Ficha de seguimiento del alumnado: acudir al aula con los materiales, actitud e interés hacia la materia, respecto al grupo y al profesorado, a los trabajos propios y ajenos, a los materiales y espacios del aula y del centro,,,

(2).- ANALISIS DEL DESEMPEÑO máximo 30%

--Cuaderno de apuntes

- Preguntas directas al alumno/a

-Proyectos colaborativos

-Proyectos unipersonales

-Carpeta digital del alumno/a

-Carpeta gráfico-plástica física/material del proceso creativo del alumno/a

-Dosier-memoria-catálogo de imágenes

-Presentaciones en PowerPoint

-Trabajo de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico

-Ejercicios-láminas de diseño creativo y personal de carácter divergente

(3).- RENDIMIENTO máximo 50%

-Pruebas teórico-prácticas y gráfico-plásticas (exámenes)

-Pruebas orales de exposición temática y/o defensa del proyecto

-Pruebas escritas

-Análisis formal y conceptual de distintos lenguajes visuales y audiovisuales.

-Láminas de ejercicios propuestos que puedan sustituir al examen.

-Trabajo Final / Proyecto Final de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico

En cada evaluación utilizaremos un mínimo de cuatro de estas herramientas de evaluación (se intentará incluir una prueba/ejercicio de exposición oral al trimestre dependiendo de si se puede asumir el tiempo dedicado a este tipo de pruebas valorando el retraso que ello supone para el avance y desarrollo de la programación) que dependerán de los contenidos y actividades que se trabajen. En total todas ellas sumarán el 100% de la calificación que se asignará al alumnado.

(3) EXÁMENES/PROYECTOS	50%
(2)(3) TRABAJOS/LAMINAS/EJERCICIOS, et.....	30%
(1) OBSERVACION.....	20%

Como una cuestión más a tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumno/a, en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará que:

- Se descontará al alumno/a 0,5 puntos por cada vez que no traiga el material requerido y necesario para su trabajo en ese proyecto.
- Se descontará al alumno/a 0,5 puntos por cada día que se retrase en la presentación/entrega del trabajo requerido en ese proyecto.
- Un trabajo o examen copiado, no propio o realizado mediante I.A. se calificará con un 0.
- Quien suspenda una evaluación podrá recuperarla, en las fechas que se indiquen, repitiendo o completando aquellos ejercicios que el profesorado considere necesarios para superar los mínimos de la evaluación anterior.
- La tercera evaluación será la final.
- La calificación final del curso será la nota media de las tres evaluaciones. Se tendrá en cuenta, al final del curso, la evolución positiva, si ésta se ha dado (como es de esperar). Para ser más justos y favorecer al alumnado, se podrá considerar la nota de la tercera evaluación como la nota final si fuera la más alta de las tres evaluaciones, si ello responde a una constante mejora y superación de las calificaciones.
- El alumno/a que tenga suspensas las tres evaluaciones, deberá presentarse a una prueba/ejercicio teórico-práctico extraordinaria, que será el 100% de la nota final.

Bajo la óptica de la evaluación por competencias se intentará que al final del curso cada criterio de evaluación tenga asignada una nota. El número de criterios de evaluación estará determinado por el número de contenidos que podamos abarcar en este curso. Todos los criterios de evaluación aplicados en cada trimestre tienen la misma ponderación. Al final de este curso estaremos capacitados para asignar a cada competencia específica una calificación final, obtenida por la media aritmética de las calificaciones que sumen los criterios de evaluación que se asocian a cada competencia. El alumno/a tendrá que recuperar aquello que los criterios de evaluación indiquen que no ha superado, volviéndose a examinar de contenidos concretos o rehaciendo (o terminando y completando) ejercicios o proyectos que suspendió.

Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores

Esta materia se imparte únicamente en 4º curso, por lo que no hay pendientes de cursos anteriores. En caso de que haya alguien con la materia de 3º de la ESO, EPVYA, suspensa, el o la docente que le dé clase en 4º podrá transmitirle la información sobre los trabajos a realizar, fechas de entrega y exámenes y realizar su seguimiento, en colaboración con el departamento.

k) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

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

- 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 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 la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
- Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que marca la legislación vigente.
- Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales.
- Se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que establecerán los oportunos procedimientos.
- Para evaluar las programaciones didácticas se incluirán, entre otros, los indicadores de logro referidos a:
 - Resultados de la evaluación del curso.
 - Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
 - Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

Los criterios de evaluación y los contenidos de Expresión Artística son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Criterios de evaluación	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro	Peso IL	Instrumento de evaluación	Agente evaluador	SA
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. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).	35%	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.	<ul style="list-style-type: none"> Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual y TIC. Fomento de la creatividad y del espíritu científico. La formación estética 	1.1.1 Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas.	33%	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA 2. SA 4. SA 6.
				1.1.2 Describe manifestaciones artísticas contextualizando aspectos esenciales.	33%	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA 2. SA 4. SA 6.
				1.1.3 Valora el proceso, creación y resultado final, evidenciando su actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	33%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 1. SA 4. SA 6.
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. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).	35%	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.	<ul style="list-style-type: none"> Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual y TIC. Fomento de la creatividad y del espíritu científico. La formación estética 	1.2.1 Valora críticamente los hábitos artísticos de diferentes épocas y culturas	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 4. SA 6.
				1.2.2 Valora críticamente los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 4. SA 6.
				1.2.3 Reflexiona sobre la evolución y relación de los hábitos, gustos y referentes y su evolución con el presente.	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 3. SA 4. SA 6.
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y	30%	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> Expresión oral y escrita. 	1.3.1 Valora el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación.	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 2. SA 3. SA 4.

colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).		visual, audiovisual y multimedia. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación audiovisual y TIC. Fomento de la creatividad y del espíritu científico. La formación estética 					SA 6.
				1.3.2 Valora el patrimonio artístico y cultural como expresión individual y colectiva.	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 2. SA 3. SA 4. SA 6.
				1.3.3 Contribuye a su conservación a través del respeto y divulgación de obras de arte.	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 2. SA 3. SA 6.
2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).	25%	A. Técnicas gráfico-plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> Expresión oral y escrita. Fomento de la creatividad y del espíritu científico. La formación estética El respeto mutuo 	2.1.1 Participa con iniciativa, confianza y creatividad.	30%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 3. SA 4. SA 6.
				2.1.2 Explora diferentes técnicas gráfico-plásticas.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 4.
				2.1.3 Emplea herramientas, medios, soportes y lenguajes.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 3. SA 4. SA 5. SA 6.
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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	50%	A. Técnicas gráfico-plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> Expresión oral y escrita. Fomento de la creatividad y del espíritu científico. La formación estética El respeto mutuo 	2.2.1 Elabora producciones gráfico-plásticas de forma creativa.	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 3. SA 4.
				2.2.2 Elabora producciones gráfico-plásticas con intención expresiva.	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 4.
				2.2.3 Elabora producciones gráfico-plásticas con corrección de las herramientas, medios, soportes y lenguajes adecuados, conformando un repertorio personal de	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 3. SA 4. SA 5. SA 6.

				recursos.				
2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).	25%	A. Técnicas gráfico-plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral y escrita. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética • El respeto mutuo 	2.3.1 Afianza el autoconocimiento. Manifestando singularidad individual.	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 4. SA 6.
				2.3.2 Afianza el autoconocimiento. Manifestando experimentación.	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 4. SA 6.
				2.3.3 Afianza el autoconocimiento. Manifestando innovación en el proceso gráfico-plástico.	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 4. SA 6.
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).	40%	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral y escrita. • Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética 	3.1.1 Participa con iniciativa. Confianza y creatividad.	30%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 1. SA 3.
				3.1.2 Explora diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 3. SA 4. SA 5.
				3.1.3 Decodifica sus propios lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 4. SA 6.
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	60%	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral y escrita. • Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad 	3.2.1 Realiza producciones audiovisuales, individuales o colaborativas.	25%	Proyecto	Coevaluación	SA 3. SA 4. SA 6.
				3.2.2 Asume diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva	40%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 3. SA 6.

creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).			y del espíritu científico. • La formación estética	3.2.3 Busca 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.	35%	Proyecto	Autoevaluación	SA 3. SA 4. SA 5. SA 6.
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. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).	30%	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. C. Patrimonio artístico y cultural.	• Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética • Educación emocional y valores.	4.1.1 Crea un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 2. SA 4. SA 6.
				4.1.2 Diseña las fases del proceso en la elaboración de una creación artística.	30%	Proyecto	Coevaluación	SA 2. SA 4. SA 6.
				4.1.3 Selecciona las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	35%	Proyecto	Heteroevaluación	SA 2. SA 4. SA 5. SA 6.
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. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	20%	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. C. Patrimonio artístico y cultural.	• Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética • Educación emocional y valores.	4.2.1 Expone el resultado final de la creación de un producto artístico, de forma individual.	35%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 2. SA 4.
				4.2.2 Expone el resultado final de la creación de un producto artístico, de forma grupal.	35%	Proyecto	Coevaluación	SA 2. SA 4. SA 6.
				4.2.3 Pone en común críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	30%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA 2. SA 4. SA 6.
4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas,	25%	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	• Comunicación audiovisual	4.3.1 Aplica el Dibujo técnico y sus sistemas de representación gráfica.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 1. SA 3. SA 5.

valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).		C. Patrimonio artístico y cultural.	y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética • Educación emocional y valores.	4.3.2 Aplica el Dibujo Técnico en diferentes propuestas creativas.	35%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 3. SA 5.
				4.3.3 Aplica el Dibujo Técnico valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño. La arquitectura y la ingeniería.	30%	Portfolio	Heteroevaluación	SA 3. SA 5.
4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).	25%	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. C. Patrimonio artístico y cultural.	• Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética • Educación emocional y valores.	4.4.1 Identifica diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo.	45%	Prueba escrita	Coevaluación	SA 2. SA 3. SA 4. SA 5. SA 6.
				4.4.2 Comprende las oportunidades que ofrecen las profesiones relacionadas con el ámbito creativo.	30%	Prueba escrita	Coevaluación	SA 2. SA 3. SA 4. SA 5. SA 6.
				4.4.3 Valora las posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional de las profesiones relacionadas con el ámbito artístico.	25%	Prueba escrita	Autoevaluación	SA 2. SA 3. SA 4. SA 5. SA 6.

ANEXO I. MAPA DE RELACIONES CRITERIALES DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO

Mapas de Relaciones Criteriales			Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Culturales				Vinculaciones Criterios - Descriptores
			CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4	
4º ESO																																					
Expresión Artística	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1	1	1	1										1	1																	1			6	
		Criterio Evaluación 1.2		1					1						1	1					1				1		1					1			8		
		Criterio Evaluación 1.3		1					1						1	1					1				1						1				7		
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1																		1													1	1		3	
		Criterio Evaluación 2.2										1				1				1			1							1			1	1		7	
		Criterio Evaluación 2.3																		1					1		1					1	1		5		
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1														1			1	1			1				1						1			6	
		Criterio Evaluación 3.2														1	1		1	1		1	1								1			1		8	
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 4.1	1									1			1				1	1		1	1							1			1	1		10	
		Criterio Evaluación 4.2	1														1						1	1						1						5	
		Criterio Evaluación 4.3									1	1							1					1	1					1			1			5	
		Criterio Evaluación 4.4																																1			1

ANEXO II. CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO

Expresión Artística

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

ANEXO III. CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- A.2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- A.5. Grafiti y pintura mural.
- A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.
- B.2. Color y composición.
- B.3. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- B.4. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
- B.5. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- B.6. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- B.7. El cómic. Elementos y elaboración.
- B.8. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- B.9. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- B.10. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- B.11. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- B.12. Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
- B.13. Técnicas básicas de animación.
- B.14. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- B.15. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

C. Patrimonio artístico y cultural.

- C.1. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla y León.
- C.2. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
- C.3. El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

ANEXO IV: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

CT1. La comprensión lectora.

CT2. La expresión oral y escrita.

CT3. La comunicación audiovisual.

CT4. La competencia digital.

CT5. El emprendimiento social y empresarial.

CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.

CT7. La educación emocional y en valores.

CT8. La igualdad de género. CT9. La
creatividad

CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT12. Educación para la salud.

CT13. La formación estética.

CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.

CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

P.D.

1º BACHILLERATO DE ARTES

CULTURA AUDIOVISUAL

PROFESOR:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

2025-2026

.....IES FRAY PEDRO DE URBINA

MIRANDA DE EBRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º BACHILLERATO

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Cultura Audiovisual se establecen en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

b) Competencias clave.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultura.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital (CD)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
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. 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. 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 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 ciudadana (CC)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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. 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. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando 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. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia 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 ecosocialmente 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)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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 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 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. 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)

Descriptores operativos:

<i>Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...</i>
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. 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.
CCEC3.1 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 interacción 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.
CCEC4.1 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.

c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas de Cultura Audiovisual son las establecidas en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, STEM2, CD1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CD4, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CD2, CD3, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

d) Metodología didáctica.

Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

Estas orientaciones se concretan para la materia Cultura Audiovisual a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II del BOCYL del 30 de septiembre de 2022, Núm. 190, con el DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Se tendrán en cuenta las orientaciones del anexo III del Proyecto de Decreto de currículo, así como los principios metodológicos propios del centro que están recogidos en su propuesta curricular.

La metodología didáctica intentará ser flexible dependiendo de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado para favorecer un aprendizaje autónomo. La amplitud de contenidos nos posibilita la selección más apropiada al contexto del alumnado y a los recursos y medios técnicos disponibles en el centro. Se orientará, promoverá y facilitará el desarrollo competencial. Se intenta favorecer la motivación por aprender siendo el alumnado el responsable de su propio aprendizaje, activo en la búsqueda de estrategias y con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. Los métodos de trabajo prácticos intentarán incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado, con el fin de que éste consiga alcanzar las competencias establecidas en nuestra materia.

Entendemos que los conocimientos deben adquirirse mediante la combinación de teoría y práctica, priorizando la experimentación como vía de adquisición de los contenidos, analizando los medios de comunicación tradicionales y los nuevos medios y realizando actividades en las que el alumnado valore las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales propias profundizando en los aspectos técnicos y expresivos de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de productos audiovisuales y multimedia. Por ello se desarrollarán actividades que fomenten el autoaprendizaje, siendo el trabajo en equipo y las agrupaciones flexibles (siempre que el grupo responda positivamente a estas agrupaciones) pero decidiendo el profesor la organización que mejor permita alcanzar los distintos objetivos marcados.

e) Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Dado que la cultura audiovisual evoluciona constantemente, esta materia intentará estar siempre pendiente de actualización en ejemplos, propuestas de ejercicios, y medios a utilizar. Por ello los materiales y recursos didácticos seleccionados intentarán ser innovadores, variados, flexibles y adaptados a los intereses y las necesidades del alumnado y a las capacidades del profesorado. Será especialmente importante fomentar el manejo de la tecnología básica de producción de imágenes y sonido (ello dependerá de los recursos del centro, prestando al alumnado atención individualizada para ayudarle en su proceso evolutivo, favoreciendo el desarrollo de recursos propios, la búsqueda de alternativas expresivas y comunicativas, el trabajo por proyectos y la interdisciplinariedad).

Es necesario contar con un aula específica dotada con todo el material técnico (situación que en la actualidad no se da en nuestro centro) y herramientas necesarias para poder responder al carácter técnico y experimental de la materia. Nos adaptaremos a la realidad del centro (a su escasa dotación y falta de medios, como a la falta de profesorado especialista en audiovisuales y a la falta de un Departamento Didáctico específico de Audiovisuales) para diseñar actividades que se desarrollarán en otros espacios como el centro educativo, y el entorno urbano o natural entre otros.

f) Secuencia de unidades temporales de programación.

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C. del BOCYL del 30 de septiembre de 2022, Núm. 190, con el DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, tres propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En lo concerniente al ámbito educativo, dentro de un contexto de colaboración entre alumnos de distintos grupos, se intentará planificar una situación en la que se elabore la producción y edición de un videoclip con ayuda de los dispositivos móviles del alumnado, documentando todo el proceso seguido, tanto en la realización del guion, y la narrativa de imágenes fijas o en movimiento, como en la grabación de la música y el sonido, para finalizar con la presentación de la producción ante los compañeros.

Entre las propuestas ligadas al ámbito personal, en un contexto de uso responsable de los dispositivos móviles, se intentará plantear una situación que promueva su utilización para realizar imágenes fotográficas en blanco y negro, inspirándose en el trabajo de diferentes fotógrafos que conviertan los objetos cotidianos en algo extraordinario y creando un juego de metáforas donde la fotografía se convierta en poesía visual.

En lo que respecta al ámbito social, dentro de un contexto de multiculturalidad, se intentará diseñar una situación que implique abordar la necesidad de concienciar a la sociedad mediante la transmisión de opiniones y sentimientos, sin olvidar el componente ético, a través de una producción audiovisual en la

que los protagonistas sean los propios alumnos y en la que todos los elementos técnicos, visuales y sonoros estudiados estén perfectamente conectados.

Dentro del ámbito profesional, a partir de un contexto de investigación sobre los distintos campos profesionales se puede proponer (dependiendo del tiempo que quede a la asignatura) el diseño de un catálogo fotográfico sobre el patrimonio cultural, arquitectónico y natural de la comunidad, en la que el alumno adjunte una ficha técnica que incluya los registros de cada fotografía, datos de exposición, apertura de diafragma, sensibilidad empleada, medición de la luz entre otros.

SECUENCIACION DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1ª EVALUACION:

REALIZACION DE UNA EXPOSICIÓN DE FOTOGRAFÍA EN EL CENTRO.

2ª EVALUACION:

CORTOMETRAJE NARRATIVO DE 2-3 MINUTOS.

3ª EVALUACION:

ANÁLISIS CRÍTICO DE UNA PRODUCCIÓN.

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Esta materia sufre en la actualidad el abandono por parte de las editoriales (y de las autoridades educativas que lo consienten) ya que no han publicado (ni aprobado para su aplicación) un libro de texto, tal y como sí lo tienen en otras materias, por ello el profesor ha de desarrollar y elaborar por su cuenta los contenidos de la materia. La asignatura se impartirá en las aulas de Artes I y II, que tienen agua corriente, mobiliario, mesas de dibujo, estanterías, pizarras clásicas y dos pantallas digitales (con conexión inestable/irregular al ordenador del aula), un ordenador de aula por aula, cañón de proyección en cada aula, conexión a internet (intermitente). El departamento dispone de cierta bibliografía y un antiguo libro de texto de la asignatura de los primeros tiempos del bachillerato de Artes que se publicó en una Comunidad vecina, que podrá en parte funcionar como guía del profesor. También se dispone de siete cámaras réflex digitales. Tenemos un espacio dedicado a tomas fotográficas con fondos neutros y con fondo croma, con focos de baja calidad. Sin embargo, la asignatura no cuenta con el equipo de video y de edición necesario.

El resto de las aulas de plástica, a nuestro juicio no cuentan con medios informáticos (que han de estar integrados en el aula y formando parte de la misma), atendiendo a la necesidad multidisciplinar e interdisciplinar de las materias que en ella se imparten, que también es una característica de las materias de índole creativo. Un ordenador por alumno sería necesario para poder realizar el tratamiento digital de las imágenes. El resto del material es aportado por el profesor y por el alumno. Constantemente es el

profesor el que tienen que usar su móvil y tablet personal, o sus datos de conexión, para establecer conexión a internet y acceder a la información online (ante las ayudas que la Administración presta a los alumnos y familias para la adquisición de material informático, se opone la realidad de la nula ayuda que recibe el profesor de la Administración, en el mismo sentido).

Se cuenta con la plataforma digital de la Junta de Castilla y León para la realización de trabajos (powerpoints, etc) así como para elaborar la “carpeta digital del alumno” en el OneDrive de cada alumno. Los recursos de internet sobre contenidos específicos y sobre técnicas, serán continuamente usados, siendo un material de apoyo al profesor y que el propio alumno podrá disponer de ellos cuando lo considere.

h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Desde la presente materia se intentará participar y estimular el desarrollo en el aula (tanto al grupo de alumnos como a cada alumno en particular) de los diferentes proyectos de centro, teniéndolos en cuenta en el diseño de las diferentes actividades que los alumnos han de realizar, como por ejemplo:

Plan de Lectura, el Plan de Convivencia, el Plan de Acción Tutorial, el Plan de Atención a la Diversidad, el Plan de Orientación Académica y Profesional, el Plan de Digitalización, o el Plan de Acogida, entre otros. Su concreción se podrá ir desarrollando en los sucesivos cursos con la revisión de la actual programación.

i) Actividades complementarias y extraescolares.

Las actividades complementarias propuestas para la materia por evaluaciones son:

- Primera evaluación:
 - Salida a los alrededores del río Ebro: Se realizará una salida por los alrededores del río Ebro con cámaras réflex para practicar las técnicas de fotografía vistas en clase.
 - Exposición colectiva: Se realizará una exposición fotográfica en los pasillos del centro. Supondrán un sistema para que el alumno evalúe más realísticamente la calidad de su propia producción.
- Segunda evaluación:
 - Exposición colectiva: Se realizará una exposición con carteles publicitarios.
 - Cine de Miranda: Se acudirá al cine de Miranda de Ebro para ver alguna película de interés para completar conocimientos de la asignatura (análisis de una producción cinematográfica).
- Tercera evaluación:
 - Visita a museo en Bilbao con los alumnos del Bachillerato de Artes Plásticas.

Se podrán realizar visitas a salas de exposiciones u otros centros de interés cultural en nuestra ciudad o fuera de ella, cuando exista la posibilidad de la oferta cultural.

Habr  una charla con un profesional del mundo audiovisual.

j) Atenci n a las diferencias individuales del alumnado.

( stas propuestas tambi n se podr n aplicar a aquellos alumnos con necesidades educativas especiales):

Tal y como se ha indicado en el punto 5.2 de esta programaci n, el dise o de las situaciones de aprendizaje atiende a los principios DUA, por lo que todas ellas se adaptarán f cilmente a las necesidades de cada alumno. Para asegurar que todo el alumnado pueda desarrollar el curr culo, hay que presentarlo a trav s de diferentes formas de representaci n, expresi n, acci n y motivaci n.

Programar bajo los principios DUA implica que pongamos nuestra mirada en la capacidad y no en la discapacidad, que huyamos del modelo de d ficit para centrarnos en un modelo competencial, que veamos como discapacitantes los modos y los medios con los que se presenta el curr culo y no a las personas, porque todos tenemos capacidades, pero de un modo diferente.

No obstante, tras la evaluaci n inicial, habr  que revisar la programaci n y modificar lo que, por circunstancia del grupo clase, no sea viable llevar a cabo. As  mismo, se tendr n en cuenta las necesidades de todo el alumnado que requiera adaptaciones curriculares significativas para adaptar los proyectos y pruebas a sus capacidades.

Se realizar n adaptaciones curriculares no significativas en aquellos casos donde sepamos que habr  gran dificultad para seguir los contenidos m nimos, si se constata esta gran dificultad en su compresi n y suponen un impedimento para alcanzar con un m nimo de las competencias espec ficas de la materia.

Se mantendr  toda la observancia posible al hecho de la progresi n debida a la dedicaci n del profesor y a la del alumno en colaboraci n mutua y conjunta.

k) Evaluaci n del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculaci n de sus elementos.

A lo largo de todo el curso se utilizar n las siguientes t cnicas de evaluaci n y calificaci n: por observaci n, por an lisis del desempe o, por an lisis del rendimiento. Que se concretan en las siguientes herramientas de evaluaci n (y sus porcentajes m ximos de ponderaci n sobre la calificaci n total):

Herramientas, Instrumentos y t cnicas de evaluaci n

La evaluaci n se llevar  a cabo mediante el an lisis continuado de la evoluci n del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduraci n personal. Para poder valorar esa evoluci n, a lo largo de todo el curso, se ir n recogiendo datos mediante diferentes t cnicas usando herramientas e instrumentos de evaluaci n variados, diversos, accesibles y ajustados a las distintas situaciones de aprendizaje, as  como a las caracter sticas espec ficas del alumnado.

T cnicas de evaluaci n:  C mo obtenemos la informaci n?

Herramientas de evaluaci n:  D nde est  la informaci n?

Instrumentos de evaluaci n:  Con qu  registramos la informaci n y le damos valor?

A continuaci n se exponen:

(1).- OBSERVACION (fichas de seguimiento y r bricas) m ximo 20%

- Participación y colaboración en clase
- Debates y círculo de opinión
- Cuaderno de apuntes
- Montaje y/o exposición de trabajos
- Pruebas orales de exposición temática y/o defensa del proyecto

(2).- ANALISIS DEL DESEMPEÑO (rúbricas) máximo 60%

- Proyectos colaborativos
- Proyectos unipersonales
- Carpeta digital del alumno
- Carpeta grafico-plástica física/material del proceso creativo del alumno
- Dosier-memoria-catálogo de imágenes
- Presentaciones en PowerPoint
- Trabajo de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico
- Ejercicios-láminas de diseño creativo y personal de carácter divergente

(3).- RENDIMIENTO (rúbricas)máximo 20%

- Pruebas teórico-prácticas y gráfico-plásticas.
- Pruebas escritas.
- Análisis formal y conceptual de distintos lenguajes visuales y audiovisuales.
- Láminas de ejercicios propuestos que puedan sustituir al examen.
- Trabajo Final / Proyecto Final.
- Prueba oral (presentación de proyectos)

En cada evaluación utilizaremos un mínimo de cuatro de estas herramientas de evaluación (se intentará incluir una prueba/ejercicio de exposición oral al trimestre dependiendo de si se puede asumir el tiempo dedicado a este tipo de pruebas valorando el retraso que ello supone para el avance y desarrollo de la programación) que dependerán de los contenidos, actividades que se trabajen. En total todas ellas sumarán el 100% de la calificación que se asignará al alumno.

Como ejemplo, un posible modelo a seguir en Cultura Audiovisual es el siguiente:

(2) PROYECTOS/DOSSIER.....	60%
(3) Pruebas teórico-prácticas.....	10%
(1) Cuaderno de apuntes.....	10%
(1) Participación y colaboración en clase	10%
(3) Pruebas orales de exposición	10%

Como una cuestión más a tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumno, en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará que:

- Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada vez que no traiga el material requerido y necesario para su trabajo.
- Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada día que se retrase en la presentación del trabajo requerido.
- Un trabajo copiado se calificará con un 0.

Un alumno que suspenda una evaluación podrá recuperarla repitiendo o terminando aquellos ejercicios que el profesor considere necesarios para superar los mínimos de la evaluación anterior, teniendo en cuenta aquellos criterios que son específicos de cada evaluación.

La calificación final del curso será la calificación media de las tres evaluaciones. Aunque se tendrá en cuenta al final del curso la evolución positiva.

El alumno que suspenda la nota final del curso habrá de presentarse a una prueba/ejercicio teórico-práctico extraordinaria, dado que esta prueba se realizará en las últimas semanas del curso en el mes de junio.

Bajo la óptica de la evaluación por competencias se intentará que al final del curso cada criterio de evaluación tenga asignada una nota. El número de criterios de evaluación estará determinado por el número de contenidos que podamos abarcar en este curso. Todos los criterios de evaluación tienen el mismo peso. Al final de este curso estaremos capacitados para asignar a cada competencia específica una calificación final, obtenida por la media aritmética de las calificaciones que sumen los criterios de evaluación que se asocian a cada competencia. Si por motivos temporales no se pudieran ver todos los contenidos, habrá criterios que no se puedan evaluar, por lo que la calificación final de la asignatura se hará sin tener en cuenta aquellos criterios no evaluados.

L) Plan de recuperación de pendientes.

El alumnado que tenga suspensa la misma asignatura de un curso inferior podrá recuperarla, durante el curso siguiente, realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas, y/o realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan.

En caso de que haya trabajos y examen se aplicará un porcentaje del 50 % para los trabajos y/o láminas y de otro 50 % para el examen. Si se realiza solamente un examen el peso de éste será del 100 %.

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento y, en caso de que esté cursando alguna asignatura con otro/a profesor/a la realizará éste/a profesor/a, a ser posible.

La corrección de trabajos y exámenes se realizará por el departamento y se pondrá la nota final de común acuerdo.

Si el alumnado cursa la misma asignatura en un nivel superior, la podrá recuperar si aprueba las dos primeras evaluaciones en dicho nivel. Esto se puede dar en 3º ESO EPV y A, cuando tienen pendiente 1º ESO EPV y A; y en 2º Bach si tienen suspensa la asignatura de: Dibujo Artístico de 1º Bach, Dibujo Técnico Aplicado de 1º Bach, Dibujo Técnico 1º Bach (ciencias).

m) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Uno de los mejores indicadores para tener en cuenta para la revisión de la programación, será el grado de satisfacción del profesor al ejercer su trabajo docente en este centro. Así mismo el entusiasmo del alumnado al realizar las actividades y ejercicios de clase, tanto por el acabado técnico-creativo de los trabajos, como por su rendimiento en el aula. Al igual que el índice de aprobados finales.

La memoria final de curso permitirá replantearse las modificaciones de la programación que sean necesarias para el nuevo curso.

- Antes de desarrollar las unidades didácticas o proyectos, se elaborará un análisis DAFO para prever diferentes situaciones y plantear soluciones.
- Tras finalizar cada unidad didáctica o cada proyecto, los docentes llevarán a cabo un análisis sobre el desarrollo de estas, problemas surgidos y resultados obtenidos.
- Así mismo, cuando las condiciones sean propicias, serán los propios alumnos los que, a través de un FORMS, evalúen los proyectos realizados.

Proponemos el uso de una lista de cotejos para el análisis que se llevará a cabo tras finalizar las unidades didácticas o los proyectos:

ASPECTOS A EVALUAR	ASPECTOS A DESTACAR	PROBLEMAS ENCONTRADOS	PROPUESTA DE MEJORA
Temporalización			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Estrategias metodológicas			
Recursos			
Manejo de los contenidos			
Realización de tareas			
Resultados finales			
Desarrollo de las competencias específicas			
Desarrollo de las competencias clave			

Desde el departamento se discute y se realizan seguimientos de la programación con puestas en común entre todos sus miembros mensualmente en las reuniones.



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



ANEXO I. CONTENIDOS DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º BACHILLERATO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION 2ª EVALUACION 3ª EVALUACION

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.

- A.1 Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- A.2 Principales corrientes en fotografía y cine.
- A.3 La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- A.4 Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados. CM
- A.5 El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet. La imagen representada: funciones y forma. CM

B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.

- B.1 Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. CM
- B.2 Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara. CM
- B.3 Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo. CM
- B.4 La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).
- B.5 Conceptos básicos sobre iluminación.
- B.6 Composición para imagen fija y en movimiento. Ritmo visual. CM
- B.7 Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
- B.8 Retoque digital.
- B.9 Funciones de la imagen audiovisual.

C. Narrativa audiovisual.

- C.1 El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta. CM
- C.2 El guion técnico y el storyboard. CM
- C.3 La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
- C.4 La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
- C.5 El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
- C.6 Los lenguajes de la televisión y la publicidad. CM

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

- D.1 Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.

- D.2 La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- D.3 Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción. CM
- D.4 Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
- D.5 Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
- D.6 Grabación de sonido, sincrónico y recreado. CM
- D.7 Principales softwares de edición no lineal.
- D.8 Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
- D.9 Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.



ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

CT1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT2. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT3. Las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.

CT4. Las actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.

ANEXO III: CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación y los contenidos de Cultura Audiovisual son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Todos los criterios de evaluación tienen el mismo peso en la calificación. En caso de que algún criterio no se pueda evaluar, se repartirá el peso entre los que sí se puedan.

<i>Criterios de evaluación 1ª EV 2ª EV 3ª EV</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>
1.1 Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio. (CCL1, CCL2, CD1)	C1, C2, C3, D4, D5, D6, D7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
1.2 Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas (CP3, STEM2, CCEC2)	A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
1.3 Valorar la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal para el ser humano, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación y argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC1)	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
1.4 Analizar el estudio de producciones incorporando la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, apreciando la pluralidad que aportan a las representaciones de imágenes fotográficas fijas y de producciones audiovisuales. (CP3, CC2, CC3, CCEC2)	C1, C2, C3, D4, D5, D6, D7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
2.1 Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión. (CCL1,355 CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1)	A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
2.2 Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor. (CD3, CD4, CPSAA4)	A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5

2.3 Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal. (CPSAA3.1, CC3, CE3, CCEC3.1)	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
2.4 Considerar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación, la innovación y la precisión en el proceso de la producción audiovisual, generando contenidos propios y modos de transmitir opiniones. (CCL1, CC3, CCEC3.2)	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
3.1 Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio. (CPSAA3.2, CE2)	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
3.2 Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición..., etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos. (STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
3.3 Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido (CE2, CCEC4.1)	C1, C2, C3, D4, D5, D6, D7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
3.4 Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC4.2)	C1, C2, C3, D4, D5, D6, D7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
3.5 Confeccionar un equipo de trabajo equilibrado, considerando las habilidades de cada uno de sus miembros, creando una producción abierta y colaborativa, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas. (STEM3, CPSAA3.1, CPSAA3.2)	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
3.6 Desarrollar una producción audiovisual sostenible, considerando todos los factores para que su impacto sea el menor posible. (CPSAA2, CC4, CE1, CCEC4.2)	A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
4.1 Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales,		CT1, CT2, CT3, CT4, CT5

considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir. (CCL5, CC1, CE3)		
4.2 Explorar la tecnología implícita en la producción de contenidos audiovisuales, Identificando los códigos propios y ajenos de los lenguajes desarrollados por cada medio. (STEM3, CD3, CPSAA4, CCEC4.2)		CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
4.3 Establecer ejercicios de observación, reflexión y autocrítica, realizando producciones sencillas, a partir del conocimiento de los lenguajes y técnicas de los distintos medios y en función de las necesidades de la sociedad actual. (CPSAA4, CE3, CCEC4.1)	A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
4.4 Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor. (STEM3, CD2, CD3, CCEC4.2)		CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
4.5 Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo (CPSAA5, CE3, CCEC4.2)	C1, C2, C3, D4, D5, D6, D7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
4.6 Exponer el resultado final de una producción audiovisual, utilizando la terminología adecuada compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados. (CCL5, CPSAA5, CE2, CE3)	C1, C2, C3, D4, D5, D6, D7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIBUJO TECNICO I

1º de BACHILLERATO

CURSO 2025-2026

IES FRAY PEDRO DE URBINA

PROFESOR/A:

ANA MERCEDES CORRAL PÉREZ

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

INDICE

1. INTRODUCCION
2. OBJETIVOS DE LA ETAPA.
3. COMPETENCIAS CLAVE.
4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
5. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
7. MAPA DE RELACIONES CRITERIALES.
8. CONTENIDOS DE LA MATERIA
9. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.
10. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.
11. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.
12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
13. APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR DESDE LA MATERIA
14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
15. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
16. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
17. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

1. INTRODUCCION

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

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

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

2. OBJETIVOS DE LA ETAPA

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

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

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

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisora como generadora de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

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

3. COMPETENCIAS CLAVE

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

- 1.-Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- 2.- Competencia plurilingüe (CP)
- 3.-Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- 4.- Competencia digital (CD)
- 5.- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- 6.- Competencia ciudadana (CC)
- 7.- Competencia emprendedora (CE)
- 8.- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

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

3.1 Competencia en comunicación lingüística (CCL)

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

Descriptores operativos CCL:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

3.2 Competencia plurilingüe (CP)

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal,

De esta forma el alumno utilizará distintas lenguas orales o signadas de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación.

Descriptores operativos CP:

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

3.3 Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

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

Descriptores operativos STEM:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

3.4 Competencia digital (CD)

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

Descriptores operativos CD:

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
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.
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.
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.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

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.

3.5 Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Descriptores operativos CPSAA:

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 dirigidas 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.

3.6 Competencia ciudadana (CC)

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

Descriptores operativos CC:

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

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
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.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco-dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco-socialmente responsable.

3.7 Competencia emprendedora (CE)

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

Descriptores operativos CE:

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.
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 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.
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.

3.8 Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

Descriptores operativos CCEC:

CC1. 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.
CC2. 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.
CC3. 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.
CC4. R 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.

Índice de participación de cada competencia en la calificación final del alumno.

COMPETENCIAS	1º BACH DTI
Comunicación lingüística (CCL)	10%
Competencia plurilingüe (CP)	5%
Competencia matemática, ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	25%
Competencia digital (CD)	10%
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	15%
Competencia ciudadana (CD)	10%
Competencia emprendedora (CE)	15%
Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC)	10%

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

VINCULACIÓN DE LOS OBJETIVOS CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC							
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA 2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3.1	CCEC 3.2	CCEC 4.1	CCEC 4.2
Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.	✓				✓			✓									✓		✓		✓					✓	✓	✓		✓			✓		✓			
Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.					✓			✓									✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓			✓			✓				
Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente la desigualdad de sexos existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.	✓				✓																✓	✓	✓			✓	✓	✓							✓			
Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.			✓	✓												✓			✓	✓							✓				✓		✓					
Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.	✓		✓		✓							✓																										
Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras						✓	✓	✓				✓																										

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC							
	CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP1	CP2	CP3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.													✓								✓					✓			✓	✓								
Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.											✓	✓	✓				✓	✓		✓			✓			✓	✓	✓	✓									
Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.				✓																						✓	✓	✓					✓	✓				
Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.													✓				✓											✓	✓	✓		✓						
Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.			✓			✓							✓	✓	✓					✓								✓	✓	✓								

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC								
	CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP1	CP2	CP3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	
Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.													✓								✓					✓			✓	✓									
Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.											✓	✓	✓				✓	✓		✓			✓			✓	✓	✓	✓										
Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.				✓																						✓	✓	✓					✓	✓					
Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.													✓			✓												✓	✓	✓		✓							
Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.			✓			✓							✓	✓	✓					✓								✓	✓	✓									

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras.

En el caso de la materia Dibujo Técnico, las competencias específicas se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia favorece el análisis de obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos. En la segunda, se aborda la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana. Dentro de la tercera competencia se busca desarrollar en el alumno la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica. La cuarta, permite formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar. Por último, la quinta competencia favorece la adquisición de las destrezas necesarias para investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

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.

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 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, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

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

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

Esta competencia 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, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en

proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

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, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

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

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, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

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

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

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 contenidos 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, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

5. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Dibujo Técnico

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC							
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
CompetenciaEspecífica1	✓	✓	✓							✓		✓		✓		✓					✓			✓		✓							✓	✓		✓		
CompetenciaEspecífica2		✓							✓	✓		✓				✓			✓						✓						✓							✓
CompetenciaEspecífica3									✓	✓	✓	✓							✓					✓	✓						✓	✓		✓				✓
CompetenciaEspecífica4		✓					✓	✓	✓			✓			✓				✓			✓	✓	✓								✓		✓				✓
CompetenciaEspecífica5										✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓						✓	✓					✓	✓				✓			

6. CRITERIOS DE EVALUACION DIBUJO TECNICO I

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Dibujo Técnico se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

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, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 2

- 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)
- 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)
- 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

Competencia específica 3

- 3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)
- 3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1,STEM2, STEM3)

- 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3,CE3)
- 3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1,STEM2,STEM3,STEM4,CE3)
- 3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1,STEM3, STEM4, CE3)
- 3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4,CCEC4.2)
- 3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el procesoderesolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1,CPSAA5)

Competencia específica 4

- 4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)
- 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)
- 4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)
- 4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2,CP3,STEM4, CPSAA3.2)

Competencia específica 5

- 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)
- 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

6.1 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN DTI

Los criterios de calificación final del alumno de 1 a 10 puntos para los distintos tipos de ejercicios, pruebas o tareas, que se realizarán a lo largo del curso en cada una de las

DIBUJO TÉCNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

evaluaciones se valoran con los siguientes porcentajes:

EXAMENES / TÉCNICA DE RESULTADO	
<ul style="list-style-type: none">- Pruebas escritas prácticas y teóricas- Pruebas orales	70 % (65% + 5%)
TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none">- Prácticas de aula y casa- Proyectos- Cuaderno del alumno/a	10 %
TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none">- Actividad de aula	15%
TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none">- Registro en el cuaderno del profesor de hábito de trabajo, participación, comportamiento y actitud.	5 %

Nota de cada evaluación

La nota de cada evaluación será la suma resultado final de la aplicación de los porcentajes anteriores. Si el resultado es menor de cinco puntos, el alumno/a deberá recuperar la evaluación.

La calificación final de junio será la nota media de las tres evaluaciones. Si la calificación es menor de cinco puntos, el alumno/a deberá realizar la recuperación en la convocatoria extraordinaria de junio, 100% de la nota final.

Material:

- Cada alumno/a dispondrá de su propio material, siguiendo las indicaciones del profesor/a.
- La imposibilidad de no realizar una lámina por falta de material supondrá una nota de cero en dicha actividad.
- No disponer de material más de tres días, supondrá una bajada de 0,5 puntos en la nota final trimestral.

Plazos de entrega:

Se fomentará el trabajo en clase, para ello el alumnado dispondrá del tiempo suficiente para acabar las actividades en el aula.

Aquellos alumnos/as que no trabajen en clase adecuadamente, por no aprovechar el tiempo, no podrán completar su lámina en casa. Una lámina incompleta tiene una nota máxima de 4 puntos.

El alumnado deberá desarrollar una serie de actividades como tarea, que deberá entregar dentro del tiempo estipulado.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Estos criterios de evaluación, así como los objetivos de la asignatura, serán explicados en los primeros días de clase a los alumnos punto por punto y se aclararán todas las dudas que al respecto surjan. El alumnado deberá apuntar en su cuaderno los criterios de evaluación de la materia.

Láminas:

En todas las actividades o pruebas deberán constar los datos completos del alumno/a: nombre, apellidos, curso, grupo y número de orden dentro del grupo. No se corregirán actividades o pruebas sin los datos personales del alumno/a.

Siempre se deberán entregar las actividades en el plazo estipulado.

- Sólo se puede entregar fuera de plazo con la justificación adecuada.
- Si el retraso es de un día la nota máxima será de 5 puntos.
- Si el retraso es de 2 días la puntuación será de 0 puntos.
- Un trabajo copiado se calificará con 0 puntos.

Si el alumno/a no ha entregado dentro del plazo una lámina, por causa justificada, se le seguirá puntuando la actividad con normalidad.

Los trabajos no entregados se puntuarán con la nota de 0

6.2 RECUPERACIONES TRIMESTRALES

Recuperación a lo largo del curso

A lo largo del curso, el alumnado que no supere alguna de las evaluaciones tendrá que recuperarlas según los apartados de pruebas escritas/orales, trabajos, actividades y actitud.

La recuperación se realizará en los primeros días del trimestre siguiente, dentro de un plazo de tiempo establecido de común acuerdo con el alumnado.

Se realizará una prueba de recuperación basada en los contenidos desarrollados a lo largo del trimestre arán y/o se recogerán los trabajos no entregados a tiempo o se completarán los inacabados. La forma de recuperar la actitud, es no volver a repetir la causa por lo que se le evaluó negativamente en la evaluación anterior.

Bajo la óptica de la evaluación por competencias se intentará que al final del curso cada criterio de evaluación tenga asignada una calificación. El número de criterios de evaluación estará determinado por el número de contenidos que podamos abarcar en este curso. Todos los criterios de evaluación aplicados en cada trimestre tienen su ponderación siendo su sumatorio total el mismo en todas las evaluaciones. Al final de este curso se asignará a cada competencia específica una calificación final, obtenida por la media aritmética de las calificaciones que sumen los criterios de evaluación que se asocian a cada competencia. El alumnado tendrá que recuperar aquello que los criterios de evaluación indiquen que no ha superado, volviéndose a examinar de contenidos concretos o rehaciendo, terminando y completando ejercicios o proyectos que suspendió.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado. El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula. Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave. Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Hay que indicar que los aprendizajes propios de Dibujo Técnico se desarrollarán a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas a lo largo del curso

6.3 RECUPERACIÓN DEL CURSO, ORDINARIA (JUNIO) Y EVALUACIÓN FINAL (JUNIO)

De acuerdo a la modificación establecida por el Real Decreto 948/2021, de 16 de noviembre, por la que se regulan la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

Si el alumno/a suspende o saca una nota inferior a 5 al hacer media con las tres evaluaciones, deberá recuperar exclusivamente la o las evaluaciones que tenga suspensas, para ello se valorará la realización de láminas o prueba escrita según corresponda.

Si el alumno/a después de realizar la recuperación extraordinaria de junio tiene la asignatura suspensa, deberá recuperarla el próximo curso.

6.4 Orientaciones para la evaluación

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II. B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia de Dibujo Técnico.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora. Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento que valoran lo que el alumno debe saber hacer después de un proceso determinado.

Las técnicas de observación basadas en la toma de registros por parte del docente recogen información del proceso, potenciando el uso de los instrumentos de dibujo técnico valorando la agilidad y la precisión, así como las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Las técnicas de análisis del desempeño se basan en la realización de actividades y tareas por parte del alumnado, posibilitando valorar con objetividad el proceso de aprendizaje.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

7. MAPA DE RELACIONES CRITERIALES

Dibujo Técnico I

Mapa de Relaciones Criteriales			Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Culturales								
			CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1.1	CPSAA 1.2	CPSAA 2	CPSAA 3.1	CPSAA 3.2	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3.1	CCEC 3.2	CCEC 4.1	CCEC 4.2	
Dibujo Técnico I	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1	1	1	1								1		1							1			1		1								1	1					
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1		1						1	1		1										1																	1	
		Criterio Evaluación 2.2									1		1								1																			1	
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 2.3								1	1															1						1								1	
		Criterio Evaluación 3.1									1		1														1								1						
		Criterio Evaluación 3.2								1	1	1																								1					
		Criterio Evaluación 3.3								1	1	1																					1								
		Criterio Evaluación 3.4								1	1	1	1																				1								
		Criterio Evaluación 3.5								1		1	1																				1								
		Criterio Evaluación 3.6								1			1																										1		
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 3.7																		1						1															
		Criterio Evaluación 4.1							1	1	1			1			1			1																					
Criterio Evaluación 4.2																																1				1					
Comp. Esp. 5	Criterio Evaluación 4.3		1					1	1																1	1															
	Criterio Evaluación 4.4		1						1			1												1																	
	Criterio Evaluación 5.1									1	1	1			1	1	1		1					1							1										
	Criterio Evaluación 5.2									1	1	1			1	1	1		1					1	1						1				1						

8. CONTENIDOS DE LA MATERIA

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

A lo largo de los dos cursos de bachillerato los contenidos adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los contenidos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

- A. Fundamentos geométricos**, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la presencia relación del dibujo técnico y las matemáticas y de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.
- B. Geometría proyectiva**, se pretende que el alumnado adquiera los contenidos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.
- C. Normalización y documentación gráfica de proyectos**, se dota al alumnado de los contenidos necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.
- D. Sistemas CAD**, se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de contenidos y a lo largo de toda la etapa.

DT I

A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

y ángulos. Circunferencia y círculo. Paralelas y perpendiculares.

- Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.
- Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares.
- Relaciones geométricas: Proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia.
- Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría, homotecia y afinidad.
- Tangencias y enlaces. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.
- Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. Proyecciones de una figura plana.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
- Obtención de distancias.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico: Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

D. Sistemas CAD.

- Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

- Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- Visualización 2D y 3D.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Vistas y escenas renderizadas.
- Aplicaciones de trabajo engrupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

8.1.SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR EVALUACIONES.

1ª evaluación:

Fundamentos geométricos.

Unidades didácticas: 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

Normalización y documentación gráfica de proyectos.

Durante esta evaluación, se iniciará también la parte de Normalización de vistas y se realizará al menos una tarea semanal, simultaneando estos contenidos con las unidades didácticas mencionadas.

2ª evaluación:

Geometría proyectiva

Unidades didácticas: 7, 8, 9, 10 y 11.

Normalización y documentación gráfica de proyectos.

Al igual que la anterior se simultanearán los contenidos con los de Normalización y el inicio de la parte práctica de perspectiva caballera e isométrica.

3ª evaluación:

Sistemas CAD.

Normalización y documentación gráfica de proyectos.

Al igual que la anterior se simultanearán los contenidos con los de Normalización y el inicio de la parte práctica de perspectiva caballera e isométrica.

Unidades didácticas: 12, 13, 14, 15, 16 y 17.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

UNIDADES 1, 2, y 3: DESARROLLO HISTORICO DEL DIBUJO TECNICO TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. IGUALDAD. SEMEJANZA. / TRANSFORMACIONES/ GEOMETRICAS / TANGENCIAS/ ESCALAS. POLÍGONOS

OBJETIVOS:

Desarrollar destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.

Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano tales como: paralelismo y perpendicularidad entre rectas, segmentos, ángulos, triángulos y cuadriláteros, así como la construcción de formas poligonales.

Conocer los fundamentos teóricos de dichos trazados.

Aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos.

Utilizar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz.

CONTENIDOS:

UNIDAD 1:

Desarrollo histórico del dibujo. Campos de acción y aplicaciones.

Trazados geométricos fundamentales: perpendicularidad y paralelismo.

Operaciones básicas con segmentos. Proporcionalidad.

Ángulos: concepto y clasificación.

Circunferencia: rectas notables y ángulos.

Arco capaz.

Potencia de un punto respecto de una circunferencia.

Eje radical de dos circunferencias.

Centro radical de tres circunferencias.

UNIDAD 2:

Igualdad, semejanza y escalas.

UNIDAD 3:

Triángulos: definición, propiedades y clasificación.

Cuadriláteros: definición y clasificación.

Polígonos regulares: definición, propiedades y clasificación. Líneas notables.

Polígonos estrellados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Trazar correctamente las distintas posiciones entre rectas: paralelas, perpendiculares, mediatriz.

Dividir un segmento y su aplicación en construcciones más complejas.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Trazar bisectrices

Construir triángulos: conociendo sus lados o sus ángulos.

Construir cuadriláteros.

Analizar las formas poligonales como base de diseños de objetos cotidianos.

Construir polígonos por métodos generales.

Construir polígonos estrellados.

Construir arco capaz respecto de un segmento.

Trazar el eje radical de dos circunferencias y del centro radical de tres circunferencias.

TEMPORIZACIÓN:

Unidad 1: 8 sesiones.

Unidad 2: 4 sesiones.

Unidad 3: 8 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación

Utiliza escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.

Ejecuta dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.

UNIDAD 4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

OBJETIVOS:

Valorar las posibilidades del Dibujo Técnico como instrumento de investigación.

Analizar la geometría proyectiva, como ampliación de la ya conocida geometría euclidiana.

Realizar transformaciones en el plano, tales como homologías y sus casos particulares, giros e inversiones.

Resolver problemas gráficos relacionados con la semejanza.

Analizar la relación que existe entre las transformaciones geométricas y ciertos casos de la geometría descriptiva que se estudiará más adelante.

CONTENIDOS:

Series lineales: razón simple de tres puntos, razón doble de cuatro puntos, cuaterna armónica.

Homotecia.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Simetría central.

Simetría axial.

Traslación.

Giro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Construir figuras homotéticas.

Construir figuras simétricas.

Construir traslaciones y giros.

TEMPORIZACIÓN:

3 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Resuelve problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecias.

UNIDAD 5: TANGENCIAS

OBJETIVOS:

Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.

Conocer las propiedades de las tangencias.

Realizar las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias, situando los correspondientes puntos de tangencia.

Realizar con corrección los enlaces correspondientes.

Analizar y ordenar sistemáticamente todos los casos de tangencias estudiados, para posteriores aplicaciones.

CONTENIDOS:

Propiedades de las tangencias.

Enlaces, planteamiento y aplicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Trazar rectas tangentes a una circunferencia o a dos circunferencias de distinto radio.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Trazar circunferencias tangentes a rectas y/o circunferencias, conociendo el radio (Rpp, Rpr, Rpc, Rrr, Rrc y Rcc) (*).

Trazar enlaces.

(*) R = radio. p = punto. r = recta. c = circunferencia.

TEMPORIZACIÓN:

12 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la solución de enlaces y puntos de contacto.

Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.

UNIDAD 6: CURVAS TÉCNICAS

OBJETIVOS:

Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.

Dibujar curvas técnicas, distinguiendo cómo se generan y las características de cada una.

Conocer y aplicar las propiedades de las curvas técnicas.

CONTENIDOS:

Definir y diferenciar las distintas curvas técnicas: óvalos, ovoides, espirales y hélices.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Construir óvalos conociendo su eje mayor, su eje menor o ambos.

Trazar un óvalo inscrito en un rombo.

Trazar un óvalo de varios centros conociendo los ejes.

Construir ovoides conociendo su eje, su diámetro o ambos.

Trazar la espiral de Arquímedes, volutas y evolventes.

Construir las hélices cilíndrica y cónica.

TEMPORIZACIÓN:

4 sesiones.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Trazas curvas técnicas a partir de su definición.

UNIDADES 8 y 9: SISTEMA DIÉDRICO: PUNTO, RECTA Y PLANO. **INTERSECCIONES. PARALELISMO. PERPENDICULARIDAD.** **DISTANCIAS**

OBJETIVOS:

Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación.

Conocer el fundamento teórico del Sistema Diédrico.

Dibujar en Sistema Diédrico, resolviendo problemas del punto, la recta y el plano.

Entender la utilidad de la tercera proyección.

Dibujar en Sistema Diédrico, resolviendo problemas de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias.

CONTENIDOS:

UNIDAD 8: SISTEMA DIÉDRICO: PUNTO, RECTA Y PLANO.

Diferenciar las distintas clases de proyección.

Distinguir los distintos sistemas de representación.

Elementos del espacio que forman parte en un Sistema Diédrico.

Proyecciones del punto. Cota y alejamiento. Posiciones del punto.

Proyecciones de la recta. Trazas de la recta. Partes vistas y ocultas. Posiciones particulares.

Condición para que un punto pertenezca a una recta.

Trazas del plano. Posiciones particulares.

Condición para que una recta y un punto pertenezcan a un plano. Rectas particulares.

Tercera proyección.

UNIDAD 9: INTERSECCIONES, PARALELISMO, PERPENDICULARIDAD Y DISTANCIAS.

Intersección de dos planos.

Intersección de una recta con un plano.

Intersección de dos rectas

Intersección de tres planos.

Proyecciones de una figura plana

Condición para que dos rectas sean paralelas.

Condición para que dos planos sean paralelos.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Condición para que una recta sea perpendicular a un plano.

Paralelismo entre rectas.

Paralelismo entre planos.

Paralelismo entre recta y plano.

Verdadera magnitud de la mínima distancia entre dos puntos.

Verdadera magnitud de la mínima distancia entre dos planos paralelos

Verdadera magnitud de la mínima distancia entre dos rectas paralelas.

Verdadera magnitud de la mínima distancia entre un punto y un plano

Verdadera magnitud de la mínima distancia entre un punto y una recta

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Proyectar el punto en los cuatro cuadrantes. Representación del punto por coordenadas.

Proyectar la recta en distintas posiciones. Representación por coordenadas.

Determinar las trazas de una recta. Partes vistas y ocultas.

Dibujar las trazas del plano en distintas posiciones. Representación por coordenadas.

Trazar las rectas particulares de un plano.

Determinar las trazas de un plano definido por: dos rectas que se cortan, un punto y una recta, tres puntos.

Representar en tercera proyección de un punto, de una recta y de un plano.

Realizar la intersección de dos planos cualesquiera. Casos particulares.

Realizar la intersección de recta y plano.

Realizar la intersección de tres planos.

Dibujar un plano paralelo a otro y que pase por un punto.

Trazar un plano perpendicular a una recta y que pase por un punto.

Hallar la verdadera magnitud de la distancia entre dos puntos.

Hallar la distancia de un punto a un plano.

Hallar la distancia de un punto a una recta.

Hallar la distancia entre dos rectas paralelas.

Hallar la distancia entre dos planos paralelos.

TEMPORIZACIÓN:

Unidad 8: 15 sesiones.

Unidad 9: 15 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Utiliza el Sistema Diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

UNIDAD 11: SISTEMA CÓNICO

OBJETIVOS:

Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación.

Conocer los fundamentos teóricos y prácticos del sistema cónico.

Dibujar en sistema cónico frontal y oblicuo.

Resolver, en dicho sistema, problemas de definición de puntos, rectas y planos, y de intersección de dichos elementos.

Resolver, en dicho sistema, la representación de figuras planas y cuerpos sólidos.

CONTENIDOS:

Elementos del espacio que forman parte de un sistema cónico.

Clases de sistema cónico: frontal y oblicuo.

Forma de llevar las medidas dentro del sistema cónico.

Representación del punto: proyecciones y posiciones diversas.

Representación de la recta: proyecciones, trazas y posiciones diversas. Partes vistas y ocultas.

Representación del plano: trazas y posiciones diversas.

Elementos del espacio que forman parte de un sistema de perspectiva cónica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Determinar las proyecciones de un punto.

Determinar las proyecciones de una recta y de sus trazas.

Determinar las trazas de un plano y trazado de rectas contenidas en un plano.

Determinar los puntos de distancia y puntos métricos.

Trazar la perspectiva de figuras planas.

Trazar la perspectiva de volúmenes.

TEMPORIZACIÓN:

6 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

UNIDAD 12: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS

OBJETIVOS:

Entender la necesidad y la importancia de este sistema de representación.

Conocer los fundamentos teóricos y prácticos del sistema de planos acotados.

Resolver, en dicho sistema, problemas de definición de puntos, rectas y planos, y de intersección de dichos elementos.

Resolver, en dicho sistema, la representación de la intersección de planos.

CONTENIDOS:

Elementos del espacio que forman parte de este sistema.

Forma de llevar las medidas: concepto de pendiente, inclinación y módulo.

Representación del punto: proyecciones y posiciones diversas.

Representación de la recta: proyecciones, trazas y posiciones diversas.

Representación del plano: traza y recta de máxima pendiente.

Intersección de planos.

Concepto de curvas de nivel.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Determinar las proyecciones de un punto.

Determinar las proyecciones de una recta y de su traza.

Determinar la traza de un plano y trazado de rectas contenidas en un plano.

Determinar la línea de máxima pendiente.

Resolver los problemas de intersección de planos.

TEMPORIZACIÓN:

4 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Dibuja la intersección de dos planos conociendo la pendiente de los mismos.

Interpretar la representación de terrenos dadas sus curvas de nivel.

UNIDAD 13: SISTEMA AXONOMÉTRICO

OBJETIVOS:

Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación.

Conocer los fundamentos teóricos y prácticos de los sistemas axonométricos.

Dibujar en sistemas axonométricos ortogonales.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Resolver, en dicho sistema, problemas de definición de puntos, rectas y planos, y de intersección de dichos elementos.

Resolver, en dicho sistema, problemas de abatimientos, figuras planas, sólidos.

CONTENIDOS:

Elementos del espacio que forman parte de un sistema axonométrico.

Clases de sistema axonométrico: isométrico, dimétrico y trimétrico.

Escala axonométrica y coeficiente de reducción.

Representación del punto: proyecciones y posiciones diversas.

Representación de la recta: proyecciones, trazas y posiciones diversas. Partes vistas y ocultas.

Representación del plano: trazas y posiciones diversas. Partes vistas y ocultas.

Condición para que una recta y un punto pertenezcan a un plano. Rectas particulares.

Intersecciones: de dos planos y de un plano con una recta.

Elementos del espacio que forman parte de un sistema de perspectiva caballera.

Abatimiento de los planos axonométricos.

Perspectiva axonométrica sin aplicar coeficiente de reducción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Determinar las escalas axonométricas conociendo los ejes.

Determinar las proyecciones de un punto.

Determinar las proyecciones de una recta y de sus trazas.

Determinar las trazas de un plano y trazado de rectas contenidas en un plano.

Determinar las trazas de un plano definido por: dos rectas que se cortan, un punto y una recta, tres puntos.

Hallar la Intersección de dos planos y la intersección de recta y plano. Casos particulares.

Hallar la escala del eje Y, conociendo las proyecciones de los ejes en una perspectiva caballera.

Realizar el abatimiento de un punto, de una recta o de una figura plana situados en los planos axonométricos.

Trazar la perspectiva de una circunferencia mediante óvalos isométricos.

Representar una perspectiva axonométrica, con y sin reducción, de pirámides y otras figuras.

TEMPORIZACIÓN:

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

16 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.

UNIDAD 14: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA

OBJETIVOS:

Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación.

Dibujar en sistemas axonométricos oblicuos.

Resolver en dicho sistema, problemas de definición de puntos, rectas y planos.

Resolver en dicho sistema, problemas de abatimientos, figuras planas y sólidos.

CONTENIDOS:

Perspectiva caballera: dirección de proyección y coeficiente de reducción.

Perspectiva caballera normalizada.

Representación del punto: proyecciones

Representación de la recta: proyecciones.

Elementos del espacio que forman parte de un sistema de perspectiva caballera.

Perspectiva de una circunferencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Hallar la escala del eje Y, conociendo las proyecciones de los ejes en una perspectiva caballera.

Determinar abatimientos en perspectiva caballera.

Representar en perspectiva caballera de figuras.

TEMPORIZACIÓN:

7 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.

UNIDAD 15: NORMALIZACIÓN

OBJETIVOS:

Conocer el origen y alcance actual de las normas y valorar su necesidad y su importancia.

Conocer las normas UNE e ISO respecto a formatos, rotulación, líneas, vistas, cortes, secciones y acotación.

Usar convencionalismos y simplificaciones en la representación de distintas formas.

CONTENIDOS:

Normalización. Clasificación de las normas. Siglas. Normalización española.

Formatos de papel. Elección de formato. Márgenes y recuadros. Señales de centrado. Señales de orientación. Sistema de coordenadas. Señales de corte. Graduación métrica. Cuadro de rotulación.

Rotulación. Clases y características. Medidas.

Líneas normalizadas. Clases. Anchura. Distancia entre líneas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Conocer la normalización. Elaboración de la norma UNE.

Conocer: Regla de referencia. Regla de semejanza. Regla de doblado.

Conocer: Rotulación. Ejecución.

Conocer: Líneas normalizadas. Ejecución y utilización apropiada de cada tipo de línea.

TEMPORIZACIÓN:

1 sesión.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada.

UNIDAD 16: VISTAS, CORTES Y SECCIONES

OBJETIVOS:

Conocer el origen y alcance actual de las normas y valorar su necesidad y su importancia.

Conocer las normas UNE e ISO respecto vistas, cortes, secciones.

Usar convencionalismos y simplificaciones en la representación de distintas formas.

CONTENIDOS:

Vistas. Denominación. Vistas particulares. Coquización.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

Sistemas de situación de vistas: Sistema Europeo y Americano.

Cortes y secciones. Rayados. Tipos de corte. Tipos de sección. Intersecciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Realizar: Vistas. Elección de las vistas más apropiadas en cada pieza.

Realizar: Croquis. Proceso de ejecución de un croquis.

Realizar: Cortes y secciones. Proceso de ejecución de un corte. Trazado de rayados.

TEMPORIZACIÓN:

7 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Define gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada. Realizar el croquis acotado, en el Sistema Diédrico, de objetos comunes y sencillos, ajustándose a las normas UNE o ISO.

UNIDAD 17: ACOTACIÓN

OBJETIVOS:

Conocer el origen y alcance actual de las normas y valorar su necesidad y su importancia.

Conocer las normas UNE e ISO respecto a acotación.

Usar convencionalismos y simplificaciones en la representación de distintas formas de texto.

CONTENIDOS:

Acotación. Elementos. Sistemas de acotación.

Metrotecnica y unidades.

Aparatos de medida lineales: regla, calibre y micrómetro.

Aparatos de medida angulares: escuadra, círculo graduado de grados sexagesimales o centesimales y goniómetro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Saber acotar. Principios de la acotación. Ejecución. Simbología.

Realizar medidas lineales.

Realizar medidas angulares.

TEMPORIZACIÓN:

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

6 sesiones

UNIDAD 17: DIBUJO ASISTIDO POR ORDENADOR

OBJETIVOS:

Introducción al diseño asistido por ordenador. Conocer sus funciones principales en 2D y 3D y valorar su necesidad y su importancia.

Conocer las normas UNE e ISO respecto a acotación.

CONTENIDOS:

Introducción al DAO. Conocer los diversos comandos en función de su aplicación de dibujo. Aplicación al dibujo en 2D y 3D.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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

TEMPORIZACIÓN:

12 sesiones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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

8.2 MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Papel de dibujo DIN A-4.

Carpeta

Material complementario

Material propio del Dibujo Técnico.

Ejercicios de refuerzo y ampliación.

Planos de arquitectura, piezas mecánicas, mapas, etc., donde se pueda verificar y transformar su escala.

Fotografías, diapositivas, transparencias, etc., donde se analicen estructuras poligonales como las estudiadas en el tema.

Bibliografía sobre diseño.

Bibliografía científico-tecnológica.

Bibliografía específica que profundice en el concepto explicado sobre el Sistema Diédrico.

Cartulina, acetato, etc., para la construcción de figuras.

Piezas mecánicas sencillas para croquizar y acotar.

Retroproyector y Medios audiovisuales: vídeo y TV.

Pizarra digital

8.3 CONTENIDOS MÍNIMOS

Geometría (CM)

- Proporcionalidad. Teorema de Tales y aplicaciones. Segmento Áureo. Escalas. Construcción y concepto de escalas.
- Polígonos. Construcción de triángulos dados lados, ángulos y segmentos notables. Aplicaciones de estos.
- Construcción de polígonos regulares dado el lado y el radio de la circunferencia circunscrita. Aplicación del segmento áureo en el pentágono y decágono.
- Tangencias. Comprende y emplea el concepto de lugar geométrico en los casos de tangencias. Traza rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a rectas, circunferencias tangentes a rectas y circunferencia y circunferencias tangentes a circunferencias.

Diédrico (CM)

- Elementos, representación del punto, la recta y el plano. Pertenencias. Intersecciones entre elementos geométricos. Paralelismo entre elementos geométricos. Perpendicularidad entre elementos geométricos. Distancias entre elementos geométricos.

Normalización (CM)

Vistas y acotación

Perspectiva (CM)

Obtención de piezas dadas las vistas en isométrico y caballera.

Diseño asistido por ordenador (CM)

Manejo del programa.

Diseño de piezas de complejidad media.

9. CONTENIDO DE CARÁCTER TRANSVERSAL

Los objetivos de etapa del Bachillerato reflejan la preocupación por el tratamiento de las enseñanzas transversales. Así, en enunciados como:

Analizar y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y los antecedentes y factores que influyen en él, participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, consolidar una madurez personal, social y moral que les permita actuar de forma responsable y autónoma.

Se aprecia la relación con la **educación en valores**, es decir con la educación moral, cívica y para la paz, ambiental, del consumidor, etc.

EDUCACIÓN PARA LA SALUD: La aportación de la materia de Dibujo en este aspecto se plantea en la necesidad de mantener un entorno limpio y saludable, El alumnado deberá conocer las normas de orden, limpieza y seguridad e higiene en el aula.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

EDUCACIÓN PARA EL CONSUMIDOR: La necesidad de tener un material apropiado para realizar las tareas de aplicación en la asignatura (compás, plantillas, tramas, papel, etc.), hace que el alumnado entre en contacto con precios de distintos materiales y distintas casas suministradoras, lo que permite al alumno comprobar sus diferencias en precios y calidades.

El profesor hará ver al alumno la conveniencia de la buena elección de los materiales, en función de la relación calidad/precio.

EDUCACIÓN ÉTICA Y MORAL: La dinámica de trabajo, a veces en equipo, exige por parte del profesorado, especial atención al respecto de las ideas y creencias entre compañeros, provocando la participación activa de todos los alumnos, tanto en la exposición de ideas como en la realización de tareas y resolverá, las situaciones de conflicto. Se potenciarán las siguientes actitudes: respeto por la exposición del profesor y por el trabajo de los compañeros.

10. PRINCIPIOS PEDAGOGICOS

Por su parte, para la etapa de bachillerato, los principios pedagógicos y metodológicos quedan recogidos en el artículo 11 “Principios pedagógicos” y el artículo 12 “Principios metodológicos” del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Se establecen así, para esta etapa, los siguientes principios pedagógicos:

- a) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.
- b) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.
- c) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición entre la etapa de educación secundaria obligatoria y la de bachillerato sea positiva.

En ambas etapas educativas, se anima a la utilización de modelos abiertos que atiendan las distintas necesidades del alumnado bajo los tres principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- A. Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.
- B. Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible.
- C. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interaccionar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Y, en cualquier caso, los principios metodológicos deben reservar para el alumnado un desempeño activo y participativo que potencie la capacidad reflexiva y de aprender por

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

sí mismos y la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.

Así, con el objetivo de llevar a cabo los principios didácticos y estrategias metodológicas mencionados, las **metodologías activas** seleccionadas por el departamento para emplear en el aula son las siguientes:

VISUAL THINKING

Es una herramienta que consiste en volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y fácilmente reconocibles, creando conexiones entre sí por medio de mapas mentales, con el objetivo de entenderlas mejor, definir objetivos, identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y generar nuevas ideas. "Si un proceso no lo sabes dibujar es que no lo has entendido" Albert Einstein.

Sus objetivos son:

- A. Conocer el "Visual Thinking" como herramienta de trabajo en el aula.
- B. Utilizar los mapas de pensamiento como herramientas para comprender y organizar las ideas claves de un texto.
- C. Hacer uso de las herramientas propias del lenguaje visual para organizar y narrar una historia.
- D. Desarrollar la creatividad y la capacidad de representar ideas utilizando la poesía visual.

Sus características son:

- I. Usa un lenguaje gráfico, que es universal, permite conectar con cualquier persona del mundo. Por ejemplo, todos conocemos las señales de tráfico que rigen en todo el mundo. Si en vez de ser dibujos, fueran textos sería imposible comunicarse.
- II. La retención en memoria de una imagen es del orden de varias veces mayor que un conjunto de palabras. Si esta imagen va acompañada de sentimiento, la capacidad de retención se multiplica. El 75% de la información que absorbemos la realizamos a través del canal visual.
- III. Las imágenes permiten fácilmente una vista global de la situación. Ayudan a entender un contexto de un vistazo.
- IV. Las imágenes ayudan a representar mejor mentalmente situaciones complejas, sentimientos, flujogramas, jerarquías.

PORTFOLIO

El portfolio es una colección de pruebas o evidencias que demuestran que el aprendizaje personal necesario para ejercer determinadas competencias ha sido completado.

Sus objetivos son:

- Monitorizar el proceso de aprendizaje por el profesor y por el mismo estudiante, permitiendo introducir cambios durante dicho proceso.
- Recopilar la información que demuestra las habilidades y logros de los estudiantes, cómo piensa, cómo cuestiona, analiza, sintetiza, produce o crea, y cómo interactúa (intelectual, emocional y socialmente) con otros.
- Identificar los aprendizajes de conceptos, procedimientos y actitudes de los estudiantes.

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

La evaluación del portfolio se concibe como un tipo de evaluación alternativa, lejos de la más tradicional, ya que se basa en la negociación y en el intercambio comunicativo entre el profesor y el estudiante durante el desarrollo del portfolio. Consta de las siguientes fases:

- Establecimiento de objetivos.
- Recogida y selección de trabajos.
- Reflexión.
- Publicación.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

El aprendizaje colaborativo es un postulado constructivista que concibe la educación como un proceso de socio-construcción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta (Wilson, 1995). Más concretamente, en esta estrategia metodológica “los alumnos desarrollan sus propias estrategias de aprendizaje, señalan sus objetivos y metas, al mismo tiempo que se responsabilizan de qué y cómo aprender. La función del profesor es apoyar las decisiones del alumno” (Gros, 1997, p. 99).

Sus objetivos son:

1. Generar autoconfianza y autoestima. Permitiendo que los alumnos se relajen y trabajen en un ambiente armonizado donde encuentren tiempo suficiente para pensar, ensayar y generar feedback entre ellos.
2. Desarrollar la independencia. Estas dinámicas de aprendizaje reducen la dependencia que tienen los alumnos con el profesor, ya que, ante cualquier problema o duda a resolver, los compañeros ofrecen el tipo de asistencia necesaria.
3. Fomentar la responsabilidad individual. Como parte de un equipo o grupo de trabajo, cada miembro es considerado individualmente responsable de contribuir en la misma dirección para la consecución de los objetivos del colectivo.
4. Potenciar el pensamiento crítico. Promoviendo la reflexión y desarrollo de habilidades metacognitivas.

Sus características son:

Según Díaz Barriga (1999), el aprendizaje colaborativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles. Existen al menos tres formas de poner en práctica el aprendizaje colaborativo: la interacción de pares, el tutorio de pares y el grupo colaborativo (Tudge, 1994).

FLIPPED CLASSROOM O CLASE INVERTIDA

Sistema pedagógico en el que la instrucción directa se realiza fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad, en las que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente. La finalidad es que cada estudiante vuelva a la clase con un punto de vista particular sobre lo aprendido y dispuesto a intercambiar su experiencia con sus

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

compañeros y el profesor. Este sistema mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje realizando, fuera del aula, actividades de aprendizaje sencillas (observar, memorizar, resumir, etc.) y, en el aula, actividades más complejas (razonar, examinar, priorizar, argumentar, proponer, etc.) que requieren la interacción entre iguales y la ayuda del docente como facilitador.

11. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Las orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología a seguir se fundamentará en que el dibujo técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos/as los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza entorno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas relacionadas con el ámbito educativo, dentro de un contexto de organización del espacio y cuidado del edificio, se puede planificar una situación que suponga rediseñar el aula mediante la realización de una perspectiva cónica para que cada alumno proponga una organización diferente favoreciendo el aprovechamiento del espacio, convirtiendo el aula en un escenario de actuación flexible que favorezca la convivencia y la colaboración.

Entre las propuestas conectadas con el ámbito personal, en un contexto de desarrollo de la autonomía y el autoconocimiento, se puede diseñar una situación en la que el alumno/a elabore una infografía que recoja el conjunto de las disposiciones generales de la normalización, realizando una presentación ante los compañeros para posteriormente editarla en papel y colocarla en el aula a modo de poster.

En cuanto al ámbito social, estableciendo un contexto de conservación del patrimonio, se puede proponer una situación que implique el estudio de las principales formas geométricas (polígonos, tangencias, simetrías...) analizando el rosetón de la fachada de cualquier edificio emblemático de la comunidad, elaborando los dibujos necesarios para la correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

Entre las propuestas ligadas al ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo se puede plantear una situación que implique la elaboración del diseño industrial de un objeto cotidiano (sacapuntas, memoria USB...), atendiendo a las siguientes condiciones: croquizado, planos de taller y la selección de la perspectiva más adecuada para su representación, diseñando y construyendo soluciones con distintos programas informáticos y colaborando con el departamento de tecnología para la impresión en 3D de producto final.

13. APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR DESDE LA MATERIA

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

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.

14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Debido a la existencia en el aula de alumnado con diferentes capacidades y actitudes, vamos a atender esta diversidad del alumnado desde varios aspectos:

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

- Una adecuada selección de actividades con distintos grados de dificultad. Así podemos diferenciar la ampliación o el refuerzo de contenidos dependiendo de cada caso:

- **Actividades de desarrollo.** Pertenecientes al libro del alumno como instrumento de aprendizaje de los contenidos mínimos, y que el profesor/a debe seleccionar para que todos los alumnos/as construyan un conocimiento significativo.

- **Actividades de refuerzo.** Actividades presentes a lo largo de cada unidad didáctica que refuerzan los contenidos de aquellos alumnos que tengan mayores dificultades de aprendizaje.

- **Actividades de ampliación.** Este grupo de actividades dedicadas al alumnado que posee mayores rendimientos en el aprendizaje significativo, aparecen en el libro del profesor y nunca en los materiales curriculares del alumnado, para evitar cualquier tipo de discriminación.

- La organización de pequeños grupos de trabajo, para implicar a todos los alumnos/as en las actividades que se realicen y que valoren así la importancia de la labor en equipo, lo cual puede ayudar a resolver algunos problemas actitudinales.

- La utilización de materiales adecuados.

Todo lo expuesto anteriormente hace necesario:

a) Conocer a nuestros alumnos/as, detectando las dificultades de aprendizaje de cada uno de ellos. Recogeremos la valiosa información que puedan proporcionarnos desde el departamento de orientación, además de la observación del alumno en el aula y de sus trabajos.

b) Planificar todas las actividades de manera que estas sean lo suficientemente variadas: desde las de refuerzo para ciertos alumnos hasta las de ampliación para otros.

c) El desarrollo de distintas técnicas de trabajo: actividades de motivación, participación activa de los alumnos en la clase, grupos de trabajo, debates, etc.

d) La planificación de los posibles materiales y recursos que se van a utilizar. Las causas por las que pueden aparecer estas dificultades son muchas y variadas: ritmo de maduración más lento que el habitual, aprendizajes previos no suficientemente asentados, bloqueos provocados por un exceso de ansiedad, desmotivación, pérdida del hábito de estudio, etc.

Estas situaciones las afrontaremos adoptando **medidas generales u ordinarias**, variando la metodología didáctica y de evaluación y no modificando el resto de elementos del currículo, mediante la realización de adaptaciones curriculares no significativas individualizadas, siguiendo en todo momento las directrices del departamento de Orientación, para que el alumnado pueda alcanzar los objetivos mínimos del curso y finalizar con éxito la etapa.

Para aquellos alumnos que presentan graves problemas de aprendizaje será preciso incidir en las funciones más básicas de manipulación de técnicas sencillas. También es fundamental el desarrollo de actitudes positivas relacionadas con la valoración que haga el alumno sobre su propia capacidad para la creación de sus propias creaciones técnicas y artísticas.

Cuando los alumnos/as presenten necesidades específicas de apoyo educativo, de manera que no le permitieran alcanzar los objetivos mínimos del curso, pueden requerir en algún momento de su escolaridad diferentes **medidas especializadas y extraordinarias** de atención a la diversidad. Ante estas dificultades de aprendizaje, se realizará en colaboración con el departamento de orientación, una adaptación curricular significativa de los elementos del currículo, modificando los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables, y metodología, que

DIBUJO TECNICO I

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

responda de forma individual a sus necesidades educativas, buscando el máximo desarrollo posible de las competencias. En la medida de lo posible se realizará un apoyo dentro del aula por profesores especialistas o personal complementario, cuando la organización del centro lo permita.

La atención a la diversidad debe dar respuesta igualmente a aquellos alumnos/as que se encuentren por encima del nivel medio y que también tienen derecho a que la enseñanza se adapte a ellos.

En cuanto a la evaluación de estos alumnos/as, nos fijaremos sobre todo en su grado de progreso de acuerdo con los objetivos fijados.

Colaboraremos con el departamento de Orientación en todas las propuestas e indicaciones que nos hagan llegar. Mantendremos contacto con las familias o los tutores legales, así como el tutor de cada grupo de alumnos/as y seremos conscientes de aquellas situaciones personales que requieren especial atención. Se podrán alargar los plazos de presentación de trabajos y ejercicios atendiendo al ritmo de trabajo del propio alumno/a, siempre que no se produzca un abandono parcial de la materia por parte del alumno/a. Se atenderán las posibles dudas que el alumnado pueda tener en los recreos.

15.PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Uno de los mejores indicadores a tener en cuenta para la revisión de la programación, será el grado de satisfacción del profesor al ejercer su trabajo docente en este centro. Así mismo el entusiasmo del alumnado al realizar las actividades y ejercicios de clase, tanto por el acabado técnico-creativo de los trabajos, como por su rendimiento en el aula. Al igual que el índice de aprobados finales.

La evaluación de la programación se realizará en la memoria final de curso que permitirá replantearse las modificaciones de la programación que sean necesarias para el nuevo curso.

La disponibilidad y equipamiento de las aulas, así como el suministro económico de dotaciones al centro por parte de la Administración, influirá decisivamente para el desarrollo de la programación e intervendrá en su evaluación, que marcará el orden y profundización de lo programado. La especialidad profesional del profesorado es una cuestión fundamental para abordar con honestidad la evaluación de la práctica docente, incluido en el proceso de este apartado, y de los recursos temporales y didácticos que se desarrollen.

Desde el departamento se discute y se realizan seguimientos de la programación con puestas en común entre todos sus miembros mensualmente en las reuniones del departamento.

16.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En principio, no se prevé la realización de ninguna actividad complementaria y extraescolar, aunque en función de la oferta se puede realizar una visita al Museo de Arte Contemporáneo del País Vasco, Artrium, en Vitoria o Guggenheim de Bilbao.

17.RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE

El alumnado que suspenda la materia de Dibujo Técnico I, podrá recuperarla durante el curso siguiente, realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas (30% de la nota), y realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan (70% de la nota).

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento y, en caso de que esté cursando alguna asignatura con otro/a profesor/a la realizará éste/a profesor/a, a ser posible.

La nota final de la corrección de trabajos y exámenes se pondrá de común acuerdo con los componentes del departamento.

Si el alumnado cursa la misma asignatura en un nivel superior, la podrá recuperar si aprueba las dos primeras evaluaciones del siguiente curso.

P.D.

DIBUJO ARTÍSTICO II

BACHILLERATO

ARTES PLÁSTICAS

CURSO 2025-2026

PROFESORA

EMILIA GARCÍA GARCÍA

IES FRAY PEDRO DE URBINA

MIRANDA DE EBRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO ARTÍSTICO II DE 2º BACHILLERATO

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Dibujo Artístico II se establecen en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas de Dibujo Artístico II son las establecidas en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

1. *Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. *Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. *Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2.

4. *Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. *Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. *Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA 1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. *Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. *Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2

9. *Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.* Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

c) Metodología didáctica.

Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

El curso comienza con una introducción general sobre la terminología, las técnicas y los materiales gráficos más usuales, y haciendo un repaso de técnicas/recursos más fundamentales trabajados en el curso anterior. Al inicio se enseñarán los fundamentos del dibujo a línea, posteriormente, se incidirá en el dibujo del volumen, en el que la luz tiene vital importancia. Progresivamente se representará la forma atendiendo a su estructura, volumen, luz y texturas. La composición de formas y su representación, y las posibilidades del color en el dibujo, completan los contenidos básicos de esta materia.

En general, el desarrollo de los contenidos de Dibujo Artístico se plantea desde una aproximación a los mismos de forma objetiva. La representación de la realidad se ajusta a los procedimientos gráficos tradicionales del denominado dibujo realista o figurativo. Y también la aproximación se dará con intenciones expresivas de carácter subjetivo, siempre que el alumnado adquiera los mínimos recursos y habilidades gráficas para representar la realidad y para interpretarla con mayor libertad expresiva. El profesorado, mostrará el correcto uso de técnicas y materiales, y será el que aporte las correcciones de los ejercicios, pero también el alumnado realizará constantemente su corrección gráfico-técnica durante la realización de los ejercicios planteados.

En Dibujo Artístico II se interpretan las formas desde distintas intenciones comunicativas y expresivas, se completa el conocimiento de la relación entre las formas, y se cultiva el uso de las técnicas, procedimientos, recursos, instrumentos y materiales gráficos. Las pruebas de PAU marcan profundamente la orientación de los contenidos de 2º, ya que dicha prueba impone al alumnado un examen donde se le pide que represente de manera realista o una interpretación inspirada en algún movimiento artístico, la estatua o bodegón que se proponga.

El Dibujo Artístico fomenta el desarrollo de la sensibilidad artística y la creatividad. A su vez, debe mostrar, a través de los ejercicios, que en su aprendizaje es necesario conjugar los aspectos racionales con los emotivos. Con estos planteamientos se pretende la adquisición de unos conocimientos, vocabulario, recursos y destrezas gráficas, que permitan, tanto la posibilidad de expresarse correctamente a través de medios gráfico-plásticos, como el desarrollo de la personalidad artística.

La adquisición de los conocimientos se producirá de forma progresiva y continua; a dibujar se aprende dibujando, y cada ejercicio facilita la ejecución del posterior. Intentamos programar los trabajos de tal forma que el alumnado pueda ser consciente de la progresiva adquisición de habilidades y recursos gráficos, adecuados para la representación de la realidad. La docencia debe estimular e ilusionar al alumno con las posibilidades de lograr un dominio del dibujo, que le motiven e inviten a invertir un tiempo indispensable en su formación. Se debe mostrar cómo el estudio, análisis y representación objetiva y rigurosa de las formas, permiten, a continuación, y una vez afianzados los conocimientos y recursos gráficos, representar la realidad de una manera más creativa y personal. Los métodos docentes de las asignaturas de Dibujo Artístico son los tradicionales en la docencia gráfica en todos los niveles. Se trata de un método individualizado, basado en el hacer, en la estimulación y en el espíritu inconformista ante los resultados obtenidos, encaminado a fomentar la creatividad personal y los aspectos más gratificantes del dibujo. La enseñanza precisa, además de la realización de los ejercicios propuestos, ciertas explicaciones teóricas sobre las técnicas, los recursos y modos de representar las formas y

objetos. Buenos recursos pueden ser la proyección de audiovisuales sobre modos de dibujar y técnicas gráficas, la presentación directa de dibujos con una exposición detallada de sus objetivos e intenciones expresivas.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

El alumnado trabajará de manera individual sus proyectos personales (tanto en la zona de mesas como en la de caballetes dentro del aula de DA). Los proyectos colaborativos se podrán realizar con grupos de dos o tres alumnos/as) Los tiempos dedicados a cada ejercicio se establecen como múltiplos de dos horas (dado que la agrupación de dos horas seguidas permite el mejor aprovechamiento y rendimiento del trabajo que se inicia/desarrolla en el aula, dado que requiere la puesta a punto de material específico y la continuación sin tantas interrupciones de ejercicios que requieren gran atención y concentración). Debido a las particularidades tan diversas de cada discente, los tiempos que se dedican a cada actividad van desde dos horas a varias semanas, dicho tiempo se podrá delimitar mientras el profesor/a evalúa el ritmo de trabajo del alumno/a y del grupo (su rendimiento y desempeño y la superación de las etapas/fases del ejercicio).

d)Secuencia de unidades temporales de programación. (Pag. 14)

En el momento actual nos es imposible precisar con exactitud el tiempo que se podrá dedicar a cada unidad didáctica, dado que dependerá de la complicación del aprendizaje de las técnicas y habilidades que se pretenden trabajar y de las propias capacidades y habilidades del alumnado (nuestro grupo de alumnos/as recoge una gran diversidad, tanto desde la motivación como desde la madurez, en su expresión plástica). Realizaremos/preveremos una secuenciación de contenidos (cada contenido coincide con la denominación de una unidad didáctica) por trimestre, y según vayamos realizando las distintas unidades didácticas iremos anotando su duración (en el cuaderno del profesorado) para que con esta experiencia podamos completar las programaciones en los cursos futuros.

Establecemos la unidad mínima de temporalización en 2 horas. Característica que se aplicara básicamente a la totalidad de lo realizado durante el primer trimestre.

Durante el segundo y tercer trimestre la temporalización asignada a los distintos contenidos irá de entre 4h a 8h, dado que se trabajarán actividades más complejas y que requieren de fases o procesos (individuales y colaborativos) que más elaborados.

Presentamos una situación de aprendizaje por trimestre, como mínimo.

Las SA (que la LOMLOE justifica necesario establecer ante el alto grado de abstracción de los contenidos que se imparten al alumnado, cosa que no es muy justificable, a nuestro entender, ya que, en la materia de Dibujo Artístico, tanto en su nuevo desarrollo LOMLOE como en las anteriores leyes, esta materia constantemente ha estado acercando al alumnado a la realidad de su entorno interior y exterior) que pretendemos secuenciar son:

-PRIMER TRIMESTRE.

SA 1: "Mira tu mano, sus líneas y texturas también están a tu alrededor".

SA 2: "Cómo ser dibujante y pintor/a cubista".

-SEGUNDO TRIMESTRE.

SA 3: "La forma humana, ¿conoces tu forma?".

SA 4: "¿Dónde vives? ¿cómo lo ves y cómo se puede representar?" (se podrán enlazar contenidos y proyectos con la asignatura de DTAAP de segundo).

SA 5: "Cómo dibujaban en el neoclasicismo".

-TERCER TRIMESTRE.

SA 6: “Dibujando los colores y las formas que te rodean”.

Sa 7: “Cómo ser un/a dibujante vanguardista.”

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Al no disponer de libro de texto utilizaremos diferentes fuentes de información y proyectaremos presentaciones para explicar e ilustrar los temas tratados. También se acudirá a páginas webs, documentales y videos online sobre técnicas y artistas de diferentes épocas y países.

Se utilizarán diferentes soportes: láminas de DIN A-3 y de 50 x70, maderas, lienzos o cartones y otros tipos tamaños. Material adecuado para técnicas secas, -lápices de colores, ceras carboncillo, rotuladores...- y para técnicas húmedas -témperas, acrílicos...Diferentes pinceles, espátulas, espumas, fijadores...Reutilizaremos revistas y otros materiales para la realización de collages.

El aula de Dibujo Artístico cuenta (a compartir entre el grupo de alumnos de DA I y los de DA II) con un ordenador, una pizarra digital y otra pizarra tradicional. Una zona de mesas para trabajos en horizontal y otro de caballetes, para trabajos en vertical, con una zona frontal para varios modelos escultóricos y/o de bodegones con focos para su modelado con luz. También tenemos una colección de maniqués de medio formato para su manipulación y representación gráfica.

Hemos de destacar la dificultad por encontrar un libro de texto para el alumnado, aunque esta cuestión parece ser típica en las demás asignaturas de esta modalidad de Bachillerato. No entendemos cómo esta situación sólo se da en este bachillerato y que la autoridad educativa competente, no haya resuelto esta cuestión, puesto que se deja al profesorado con un simple enunciado de temas, sin ofrecer el desarrollo y contenido, homologado, de los mismos. Por ello se acudirá a páginas webs, documentales y videos online sobre técnicas y artistas de diferentes épocas y países.

El aula de Dibujo Artístico cuenta con un ordenador y un cañón de proyección y dos pizarras comunes, una zona de mesas para trabajos en horizontal y otro de caballetes, para trabajos en vertical, con una zona frontal para varios modelos escultóricos y/o de bodegones con focos para su modelado con luz. También tenemos una colección de maniqués de medio formato para su manipulación y representación gráfica.

f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Desde la presente materia se intentará participar y estimular el desarrollo en el aula (tanto al grupo de alumnos/as como a cada alumno/a en particular) de los diferentes proyectos de centro, teniéndolos en cuenta en el diseño de las diferentes actividades que los alumnos han de realizar, como, por ejemplo:

Plan de Lectura (al alumno/a se le solicita redactar sus ideas y pensamientos y exponerlos en público), el Plan de Convivencia (se solicita al alumno/a resolver los conflictos acudiendo a los responsables del plan o al alumnado tutor, y a que se involucre en la detección y denuncia de conflictos entre alumnos/as), el Plan de Acción Tutorial (se solicita al alumno/a que colabore en dicho plan y que se preste a intervenir en él mediante actividades de la materia que puedan tener como público a sus propios compañeros del centro), el Plan de Atención a la Diversidad (se pide al alumno/a valorar y analizar las propuestas estéticas de otros/as compañeros/as, respetando su variedad y aceptando las diferentes ideologías y credos, así como no rechazar las diferentes propuestas artísticas de otras épocas y culturas), el Plan de Orientación Académica y Profesional: al alumnado se le ponen constantemente ejemplos de estudios superiores donde son necesarias las habilidades que se desarrollan en esta materia, y se tratan en grupo las posibles preferencias individuales de estudios superiores), el Plan de Digitalización (por ejem. al alumnado se le solicita que cree, bajo la supervisión del profesor/a, su la carpeta digital, que ha de compartir con el profesor/a), o el Plan de Acogida (se intenta que se integren en el grupo las nuevas incorporaciones, intentando que participen un poco más y, también, físicamente en el espacio del grupo, no dejando que ocupen espacios perimetrales), entre otros.

g) Actividades complementarias y extraescolares.

Se realizará, junto al Departamento de Historia, una **visita al Museo del Prado**, donde el alumnado conocerá las colecciones de arte desarrolladas durante el curso. Según organización de tiempos, horarios de viaje, horarios de visita...se contempla la idea de visitar el **Museo Reina Sofia** y la colección del **Museo Thyssen**. Está programada para el segundo trimestre. El alumnado realizará un pequeño resumen de la visita y analizará al menos tres de las obras que más le hayan impresionado.

Se realizará un viaje a Bilbao, ya sea para visitar el Guggenheim o el museo de Bellas Artes, según disponibilidad del museo.

Realización de actividades de montaje de exposiciones (con trabajos del alumnado) dentro de los pasillos del centro -o en algún otro espacio público- pueden formar parte de la evaluación y una autoevaluación, que el alumnado realiza al contemplar su trabajo fuera de su propia mesa, trascendiendo su espacio de trabajo y viendo las consecuencias estéticas de sus propuestas de manera más objetiva y crítica, a la para que con ello se fomenta la implicación de la actividad artística del alumnado en la transformación de un espacio social.

h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

(Estas propuestas también se podrán aplicar a aquellos alumnos/as con necesidades educativas especiales):

Se exponen a continuación aquellas formas de representación, de acción, de expresión, e implicación que consideramos necesarias a la hora de atender a la diversidad de personalidades que se recogen en nuestras aulas.

- 1.- Se podrán realizar adaptaciones curriculares no significativas en aquellos casos donde sepamos que habrá gran dificultad para seguir los contenidos mínimos, si se constata esta gran dificultad en su comprensión y suponen un impedimento para alcanzar con un mínimo de las competencias específicas de la materia.
- 2.-La costumbre de traer el material a clase puede ser valorada como muy positiva. Y además se dará todo tipo de refuerzo positivo a los intentos de mantener el orden, aunque éste parezca desordenado.
- 3.-Se dará más importancia al esfuerzo diario que a la consecución de los objetivos programados con buenos resultados.
- 4.-La defensa de su territorio y espacio en la clase, así como de su material y de sus trabajos.
- 5.-Se valorarán los comportamientos que indican predisposición y actitud colaboradora.
- 6.-Se mantendrá toda la observancia posible al hecho de la progresión debida a la dedicación del profesor y a la del alumno en colaboración mutua y conjunta.
- 7.-Se instará a los padres a valorar siempre positivamente la asistencia a clase.
- 8.-Se propondrá al alumnado resolver ejercicios acordes a su capacidad intelectual, valorando la fascinación del reto y el mero intento de resolución.
- 9.-Potenciar su ego personal ante cualquier logro conseguido y atender en la medida de lo posible, las llamadas de atención que el alumno realiza al profesor observando si el alumno reclama la autoestima.
- 10.-Ver y observar si el alumno solicita consejo, dirección, opinión o ayuda para resolver dudas.
- 11.- Aprovechar la intervención del alumno para obtener un pretexto para proponer y dirigirle en una dirección determinada y ver su reacción.
- 12.-Solicitar toda la información necesaria sobre las características del alumnado, informes, etc. dado que, si la madre y/o el padre, o el equipo pedagógico, no los comparte con el profesorado, no se podrá desarrollar un trabajo eficaz, colaborando con el departamento de orientación. En todo caso el deber de sigilo está garantizado.

i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores.

- Las calificaciones serán emitidas por el profesorado según los criterios establecidos para este nivel. Se puede plantear, en alguno o todos los trabajos, al alumno/a realizar una autoevaluación o una evaluación de su grupo de trabajo. Para ello se tendrá en cuenta que la calificación forma parte de una evaluación sumativa, continua, individualizada y formativa.
- Si la primera evaluación se suspende, se puede recuperar presentando rehechos o mejorados aquellos trabajos que se quedaron suspensos. Y así mismo con la segunda evaluación. Para recuperar la evaluación suspensa los trabajos deberán cumplir con todos los requisitos exigidos: temática, formato, técnica y materiales, composición, etc.
- La tercera evaluación será la final. La nota final será la media de la calificación otorgada en cada evaluación.

En cada evaluación, la nota global se obtiene a partir de las calificaciones que se aplican a cada ejercicio/instrumento de evaluación aplicando la ponderación que se establezca para cada uno de ellos (que también dependerá del número de ejercicios/trabajos realizados).

Unas cuestiones fundamentales a tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumnado, y que en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará son las siguientes:

- Se descontará al alumno/a 0,5 puntos, en ese trabajo, por cada vez que no traiga el material requerido y necesario. De igual manera, no cuidar y respetar los materiales ajenos y del aula, podrá recibir la misma sanción.
- El no presentar a su debido tiempo un trabajo se penalizará con 0,5 puntos menos, en ese trabajo, por cada día que pase sin presentarse.
- Un trabajo copiado o no propio, o realizado mediante I.A será calificado con un cero.

El alumnado que suspenda en junio tendrá que recuperar la asignatura presentándose a las pruebas extraordinarias que se realizarán en las fechas que se propongan, mediante la presentación/reelaboración de aquellos ejercicios suspendidos o mediante la realización de ejercicios similares a los planteados durante el curso.

La falta reiterada a clase implica la no realización presencial del trabajo propuesto y ello podrá suponer una falta de rendimiento que se recogerá como una calificación negativa.

Si las faltas son justificadas, y menos de 8 durante el trimestre, el alumno/a podrá realizar los trabajos atrasados de manera no presencial y tener otro plazo posterior para su presentación a la fecha acordada. Si las faltas son muy numerosas o no justificadas, además de entregar los trabajos y/o proyectos, realizará una prueba práctica en el aula.

Herramientas de evaluación, su calificación y su ponderación:

A lo largo de todo el curso se utilizarán las siguientes técnicas de evaluación y calificación: por observación, por análisis del desempeño, por análisis del rendimiento. Que se concretan en las siguientes herramientas de evaluación (y sus porcentajes máximos de ponderación sobre la calificación total):

(1).- OBSERVACION máximo 10%

-Comportamiento, participación y colaboración en clase

- Debates y círculo de opinión
- Montaje y/o exposición de trabajos
- Realización de bocetos y documentación previa.

(2).- ANALISIS DEL DESEMPEÑO máximo 50%

- Cuaderno de apuntes, cuaderno del alumnado
- Preguntas directas al alumno/a
- Carpeta digital del alumno/a
- Presentaciones en PowerPoint
- Carpeta gráfico-plástica física/material del proceso creativo del alumno.
- Dosier-memoria-catálogo de imágenes.
- Trabajo de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico
- Ejercicios-láminas de diseño creativo y personal de carácter divergente.
- Pruebas orales de exposición temática y/o defensa del proyecto

(3).- RENDIMIENTOmáximo 40%

- Pruebas teórico-prácticas y gráfico-plásticas (exámenes)
- Pruebas escritas y orales
- Análisis formal y conceptual de distintos lenguajes visuales y audiovisuales.
- Láminas de ejercicios propuestos que puedan sustituir al examen de carácter convergente.
- Trabajo Final / Proyecto Final de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico
- Proyectos colaborativos
- Proyectos unipersonales

En cada evaluación utilizaremos un mínimo de cuatro de estas herramientas de evaluación (se intentará incluir una prueba/ejercicio de exposición oral al trimestre dependiendo de si se puede asumir el tiempo dedicado a este tipo de pruebas valorando el retraso que ello supone para el avance y desarrollo de la programación) que dependerán de los contenidos y/o actividades que se trabajen. En total todas ellas sumarán el 100% de la calificación que se asignará al alumnado.

Un posible modelo a seguir es el siguiente:

- (1).- DE OBSERVACION/PRUEBA ORAL, CUADERNO DEL ALUMNO10%**
- (2)(3).- DE TRABAJOS/LAMINAS/EJERCICIOS, etc50%**
- (3).- DE EXAMENES/PROYECTOS40%**

PLAN DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES

El alumnado que tenga suspensa la misma asignatura de un curso inferior podrá recuperarla, durante el curso siguiente, realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas, y/o realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan.

En caso de que haya trabajos y examen se aplicará un porcentaje del 50 % para los trabajos y/o láminas y de otro 50 % para el examen. Si se realiza solamente un examen el peso de éste será del 100 %.

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento y, en caso de que esté cursando alguna asignatura con otro/a profesor/a la realizará éste/a profesor/a, a ser posible.

La corrección de trabajos y exámenes se realizará por el departamento y se pondrá la nota final de común acuerdo.

Si el alumnado cursa la misma asignatura en un nivel superior, la podrá recuperar si aprueba las dos primeras evaluaciones en dicho nivel. Esto se puede dar en 3º ESO EPV y A, cuando tienen pendiente 1º

ESO EPV y A; y en 2º Bach si tienen suspensa la asignatura de: Dibujo Artístico de 1º Bach, Dibujo Técnico Aplicado de 1º Bach, Dibujo Técnico 1º Bach (ciencias).

K) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Uno de los mejores indicadores a tener en cuenta para la revisión de la programación, será el grado de satisfacción y entusiasmo del alumno/a al participar de las actividades y ejercicios de clase, tanto por el acabado técnico-creativo de sus trabajos como por su rendimiento y desempeño en el aula. Es inevitable preguntar también, como un elemento fundamental de la evaluación de la programación didáctica, al profesor/a qué grado de satisfacción obtiene en el desempeño de su actividad docente.

El porcentaje de aprobados finales y por evaluaciones, será un reflejo del éxito de la programación. El profesorado de esta materia estará pendiente de las calificaciones obtenidas por los alumnos en la prueba de Dibujo Artístico de la PAU, dado que será un elemento evaluador del trabajo realizado durante el curso y así lo recogerá en la memoria final del departamento. Esta memoria del departamento, al final del curso, permitirá replantearse las modificaciones de la programación que sean necesarias para el nuevo curso, será elaborada por el conjunto de profesores/as del departamento didáctico.

A lo largo de todas las reuniones del departamento se recogerán en el acta, aquellas consideraciones que sean oportunas sobre el desarrollo de las programaciones didácticas. Al final de cada trimestre, en dichas actas se recogerá el análisis que cada profesor/a aporte sobre la secuenciación y realización de las unidades didácticas/situaciones de aprendizaje realizadas y su sincronismo con lo programado.

El alumnado podrá evaluar al profesorado. En cualquier caso, se realizará una evaluación continua, cualitativa, concretando problemas y soluciones, revisando la metodología, la adecuación de contenidos, el nivel de orden y escucha... Recogido mediante anotaciones para su reflexión.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE
Nombre y Apellidos
Curso y grupo

Nº	ÍTEMS	1 a 10
1	ESTRUCTURA Y SESIONES	
	Actividades bien organizadas y dirigidas	
	Explicaciones claras y adaptadas	
	Orden correcto de proyectos	
	Sesiones amenas	
	Demostración de conocimientos	
	Relación coherente de teoría y práctica	
2	INTERACCIONES	
	Fomento de la participación	
	Resolución de dudas	
	Preocupación por la comprensión de la explicación	
3	EVALUACIÓN	
	Los conocimientos han sido útiles	
	Método de evaluación justo	
	Corrección adecuada a cada proyecto	
	Calificación ajustada a las rúbricas	
4	GENERAL	
	Grado de satisfacción con el docente	
	Me gustaría recibir clases con este docente otra vez	
5	OBSERVACIONES ADICIONALES	

La disponibilidad y equipamiento de las aulas, así como el suministro económico/material de dotaciones al centro por parte de la Administración, será otro elemento a evaluar ya que influye decisivamente para el desarrollo de la programación e intervendrá en su evaluación, que marcará el orden y profundización de lo programado. Ello también tendrá una directa relación con la calidad del proceso de enseñanza, que se recogerá en la memoria final del curso. El uso compartido de las aulas, sus espacios e instalaciones, por los diversos grupos de alumnos/as, y su rendimiento, se recogerán en dicha memoria final, como otro elemento que evaluará el grado de desarrollo de lo programado. Así mismo, la formación (en cuanto a la actualización científico-técnica) que desde el ministerio se ofrece al profesorado que imparte esta materia y sus disponibilidad y limitación temporal, será otra cuestión que podrán influir en el desarrollo y evolución de las distintas partes de la materia que se ha programado, que puede influir en las decisiones que se tomen para asumir el currículo de la materia y reflejarse en las programaciones.

Para la evaluación de la programación didáctica se sigue la siguiente tabla:

Ítems	de	Evaluación continua: ajustes	y	Evaluación final: propuestas de mejora
-------	----	------------------------------	---	--

evaluación	adaptaciones	
Resultados obtenidos	- - -	- - -
Contenidos impartidos	- - -	- - -
Coherencia metodológica	- - -	- - -
Eficiencia evaluativa	- - -	- - -

Los criterios de evaluación y los contenidos de Dibujo Artístico II son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Criterios de evaluación 1ª EVA 2ª EVA 3ª EVA	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales		Instrumento de evaluación	Agente evaluador	SA
1.1 Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión. (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT1, CT2		Prueba práctica	Coevaluación	SA1 SA2
1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (CCL1, CC3, CCEC2)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT3, CT4, CT5		Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	SA6 SA7
1.3 Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. (CCL1, CP3, CPSAA3.1, CC1, CC3)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT2, CT3, CT4, CT5		Prueba oral	Heteroevaluación	SA6 SA7
2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. (CCL1, CCL2, CD1, CC3, CCEC2)	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT1, CT2, CT4, CT5		Prueba práctica	Coevaluación	SA3 SA4 SA5
2.2 Explicar de forma razonada la elección del dibujo como	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3,	CT3, CT4, CT5		Prueba oral	Heteroevaluación	SA3 SA4

herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. (CCL1, CC3, CCEC1)		C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5					SA5
2.3 Analizar producciones artísticas de forma crítica y personal, incorporando la perspectiva de género y valorando los beneficios de la interculturalidad, mostrando una actitud abierta, tolerante y respetuosa. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5		Cuaderno del alumno	Autoevaluación	SA6 SA7
3.1 Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. (CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CCEC3.1, CCEC4.2)	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT1,		Prueba práctica	Coevaluación	SA3 SA4 SA5
3.2 Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. (CPSA1.1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT1, CT2,		Prueba práctica	Coevaluación	SA1 SA2
4.1 Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. (CPSAA1.1, CPSAA5, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT1, CT2, CT3,		Proyecto	Coevaluación	SA1 SA2

4.2 Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2)	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT1, CT2		Proyecto	Coevaluación	SA3 SA4 SA5
4.3 Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT1, CT2, CT4		Prueba práctica	Coevaluación	SA3 SA4 SA5
5.1 Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. (CCL1, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4			Prueba oral	Coevaluación	SA1 SA2
5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5		Cuaderno del alumno	Autoevaluación	SA3 SA4 SA5
5.3 Valorar la presencia del dibujo en diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, su influencia como referente en creaciones artísticas actuales y como factor de enriquecimiento de	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT1, CT2		Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	SA6 SA7

la propia expresión personal. (CC1, CC3, CCEC1)							
6.1 Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de los mismos intencionado y selectivo. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5)	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT2		Proyecto	Coevaluación	SA3 SA4 SA5
6.2 Expresar a través del trazo, el gesto del dibujo y la composición una visión propia de la realidad o del mundo interior, organizando los elementos que la integran, con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (CPSAA1.1, CPSAA 1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT2		Cuaderno del alumno	Coevaluación	SA1 SA2
7.1 Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. (CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CCEC4.2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT1 CT2 CT4		Proyecto	Coevaluación	SA1 SA2
7.2 Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones	12,5%	A1, A6, B3, B7, C2, C3, C4, C5, C6, C7, D6, E1, E2, E4, E5	CT1 CT2		Prueba práctica	Coevaluación	SA3 SA4 SA5

gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)							
7.3 Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CCEC4.2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT1 CT2		Prueba práctica	Coevaluación	SA1 SA2
8.1 Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.2)	12,5%	A3, A4, A5, B1, B2, B4, B6, C1, D5, E3, F4	CT1 CT2		Proyecto	Coevaluación	SA1 SA2
8.2 Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.1, CCEC4.2)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT2		Prueba práctica	Coevaluación	SA3 SA4 SA5
9.1 Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.2)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5		Proyecto	Heteroevaluación	SA6 SA7
9.2 Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5		Prueba práctica	Heteroevaluación	SA6 SA7

evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. (STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.2)							
9.3 Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. (STEM3, CPSAA3.1, CE1, CE3, CCEC4.2)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5		<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA6 SA7
9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. (CPSAA4, CE3, CCEC4.1)	11,11%	A2, B5, B8, D1, D2, D3, D4, F1, F2, F3, F5	CT1 CT3 CT4		<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA6 SA7

CONTENIDOS DE DIBUJO ARTÍSTICO II DE 2º BACHILLERATO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION 2ª EVALUACION 3ª EVALUACION

A. Concepto e historia del dibujo.

- A.1 El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas vistos desde la perspectiva de género. El dibujo de creadores/as contemporáneos de Castilla-León.
- A.2 El dibujo como expresión personal. Interiorización, comunicación y fuentes de inspiración en el artista como motores de creación.
- A.3 Estudio de dibujantes contemporáneos destacados con atención a la influencia de otros artistas y estilos anteriores en su proceso creativo.
- A.4 De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción. **(CM)**
- A.5 El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.
- A.6 La Bauhaus y el diseño.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- B.1 La observación, la retentiva y la memoria visual. Dibujo del natural. Series de bocetos o apuntes. **(CM)**
- B.2 Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- B.3 Posibilidades expresivas de la forma en función del punto de vista perceptivo, de la luz y el color.
- B.4 Textura visual y táctil. Aplicaciones de las texturas a los dibujos. **(CM)**
- B.5 Representación objetiva de la imagen: la observación, el análisis de la realidad y la comprensión de la estructura interna de las formas. **(CM)**
- B.6 Representación subjetiva de la imagen: el trazo y el grafismo personal en relación con la apariencia estética de la imagen creada y con el sentimiento e intención del creador.
- B.7 Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.
- B.8 Aplicaciones de las herramientas digitales de dibujo a la creación y tratamiento de imágenes.

C. Dibujo y espacio

- C.1 El punto, la línea, el dibujo y la tridimensionalidad. Posibilidades descriptivas y expresivas aplicadas a dibujos con diferentes funciones.
- C.2 La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico. La elección del punto de vista. **(CM)**
- C.3 La profundidad y el espacio. Indicadores de profundidad espacial. **(CM)**
- C.4 Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- C.5 Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
- C.6 Encajado estructural de las formas: medida y proporción. **(CM)**
- C.7 Geometría y naturaleza.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- D.1 El sombreado y la mancha. **(CM)** Incidencia de la luz en los objetos y espacios y su representación. Valoración tonal: escalas y claves tonales.
- D.2 El contraste de color. **(CM)** Cualidades y relaciones del color. Color local, tonal y ambiental.
- D.3 Usos del color en el dibujo. Simbología y psicología del color aplicada a diferentes fines creativos. El color en las diferentes culturas y estilos artísticos.

- D.4 Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- D.5 El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
- D.6 Perspectiva atmosférica.

E. La figura humana.

- E.1 Canon y proporción. **(CM)** Representación del ser humano a lo largo de la historia. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- E.2 Nociones básicas de anatomía artística. Estructura interna del cuerpo humano **(CM)**: esqueleto y músculos. Mecánica muscular. Partes del cuerpo y su representación.
- E.3 Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. Figura humana estática y en movimiento. **(CM)**
- E.4 El retrato. Facciones y expresiones. Retrato femenino y masculino de diferentes edades. Rasgos básicos característicos de cada uno de ellos.
- E.5 El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística a lo largo de la historia y en las tendencias artísticas actuales.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- F.1 La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. La interacción y la negociación en el reparto de roles y tareas. Estrategias.
- F.2 Fases de los proyectos gráficos y aplicación de éstas al desarrollo de proyectos con diferentes fines. **(CM)**
- F.3 Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a proyectos complejos desarrollados para distintas disciplinas creativas.
- F.4 Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Importancia de la evaluación externa o interactiva del proyecto realizado.
- F.5 Presentación de proyectos en diferentes soportes y formatos y adaptación de éstos al público al que van dirigidos. **(CM)**

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

Dichos contenidos se trabajarán en todas las SA programadas, a lo largo de todo el curso, en todas y cada una de las evaluaciones, mediante el uso de tecnologías de la información, la reflexión sobre la diversidad y pluralidad, mediante la exposición y presentación oral de trabajos e ideas, y en la realización de apuntes, memorias y su exposición oral, solamente la propia formación del profesorado será la que delimite la profundización y desarrollo de estos temas.

CT1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT2. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT3. Las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.

CT4. Las actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.

Se concretan de la siguiente manera:

- Se solicitará al alumnado (por rotación) que realice una lectura de los apuntes realizados en clase en sustitución del libro de texto.

- Se puede solicitar al alumnado que realice una lectura de un texto, con el fin de realizar una ilustración del mismo, así como la ilustración de versos y prosa de su interés.

- Durante todo el curso se hará especial seguimiento de las faltas de ortografía del alumno.

- Lecturas en voz alta de preguntas redactadas por el profesor sobre determinados temas.

- Realización de listado de vocabulario pertinente según los temas trabajados.

En el desarrollo de esta asignatura se anima con asiduidad al alumnado a visitar distintas fuentes de información para complementar los temas de los que se habla en el aula. La mayoría de las veces dichas búsquedas se realizan en fuentes digitales, pero también se les recomiendan lecturas relacionadas directa o indirectamente con los contenidos. Se les insta constantemente a leer los apuntes para aprender a resolver, es decir, lo escrito tiene un significado. Se trabaja constantemente la comprensión. El Dibujo Artístico es un lenguaje gráfico donde el alumnado realiza un aprendizaje sobre sus propios códigos de representación. Creemos que mediante la elaboración de apuntes de clase y siguiendo las propias exigencias de la materia, en cuestiones de limpieza y orden en los ejercicios de clase, contribuimos a fomentar este tipo de medidas.

- En esta asignatura se fomenta el estudio de obras pictóricas y de artistas y a partir de lecturas de biografías y estilos artísticos, para llegar a una mejor comprensión de las obras, las técnicas, materiales y su expresividad.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DISEÑO

2º BACHILLERATO DE ARTES

CURSO 2025-2026

IES FRAY PEDRO DE URBINA

PROFESORA

EMILIA GARCÍA GARCÍA

0. ÍNDICE

0-Índice

1-Introducción

2-Contexto del centro y del grupo-clase

3-Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

4-Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

5-Competencias específicas de la materia

6-Criterios de evaluación

7-Contenidos: agrupación

8-Orientaciones metodológicas

9-Estructura de unidades didácticas dentro del aula

10-Evaluación

11-Estrategias e instrumentos de evaluación y calificación

12-Atención a la diversidad

13-Materiales, recursos y actividades

14-Evaluación de la práctica docente

15-Evaluación de la programación didáctica

16-Conclusión

17-Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de diseño nos referimos al proceso de planificación creativa, cuyo fin es dar solución a un problema, no es más que la imaginación de un producto, teniendo en cuenta aspectos como la forma, la funcionalidad, la operatividad y la vida útil del mismo.

Para realizar un diseño se necesita de una serie de contenidos de diferentes materias, la geometría, las matemáticas, la lógica, la sociología y por supuesto la informática.

No somos conscientes de la importancia del diseño en la sociedad, su influencia en el poder de comunicar ideas a partir de imágenes, color, forma, tipologías y técnicas adecuadas.

El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales.

La finalidad principal del diseño es el comunicar visualmente un mensaje, con el cual se pueden expresar ideas, valores, hechos, información de acuerdo con lo solicitado por un cliente, en distintos formatos: dibujos, animaciones o diseños 3D. Un buen diseño hace más fácil la comercialización de un producto, así como su venta.

El diseño dentro de bachillerato de Artes tiene como finalidad proporcionar al alumnado el adquirir las destrezas y técnicas necesarias para iniciarse en la materia, cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, y sentar la base adecuada para afrontar estudios superiores.

Esta programación se enmarca en:

-Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato

-DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA

La materia Diseño permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es una materia de carácter teórico-práctico que debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. También deberá capacitar al alumnado para dar respuestas a los nuevos retos de la sociedad actual, debe inducir a la reflexión, a la responsabilidad social y cultural, y a la práctica sostenible.

El diseño aporta en el alumnado el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente, potenciando la capacidad para producir respuestas, para ello necesita de unos conocimientos teóricos relacionados con el lenguaje gráfico, las herramientas y destrezas en las distintas técnicas aplicables, para conseguir los objetivos de la materia y el logro final.

El diseño ayuda al alumnado a fomentar una actitud analítica respecto a la información del mundo que les rodea.

Contribuye al desarrollo de todas las competencias, ya que, aunque es una materia artística, para poder adquirir los objetivos el alumno tiene que incorporar unos contenidos y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística.

La materia Diseño también ayudará a los alumnos a entender a través de las técnicas estudiadas y su evolución cómo ha cambiado el mundo para participar del progreso social, de los cambios futuros que ellos mismos propiciarán, asumiendo los cambios tecnológicos con espíritu emprendedor, iniciativa, flexibilidad y creatividad.

Las destrezas digitales adquiridas en las distintas materias contribuirán en el alumnado a entender el funcionamiento y manejo de todos los softwares específicos en diseño, el alumno deberá ser capaz de trabajar con autonomía y creatividad con los parámetros de la calidad exigida, siempre bajo la orientación del profesorado.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

Competencia en comunicación lingüística: se potenciará el correcto uso gramatical, semántico u ortográfico, desde la adecuada producción de la memoria de un producto y/o presentación pública de los proyectos gráficos, la superación de las dificultades que surgen en el acto comunicativo o el establecimiento de estrategias para la escritura o comunicación oral.

Competencia plurilingüe: contribuye a una formación óptima y facilita su inserción profesional en un entorno intercultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: se ve reflejada en los diferentes aprendizajes que el alumnado deberá desarrollar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a los números, a las formas, el espacio y al conocimiento de sistemas tecnológicos.

Competencia digital: es imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, y con el uso software específicos de diseño, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas, además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad dentro de la legalidad, fomentando el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Competencia personal, social y aprender a aprender: acercar al alumnado al mundo del diseño desde su realización y el estudio de los diferentes estilos y épocas, favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa y remarcando la importancia del diseño como reflejo de la sociedad.

Competencia ciudadana: se integran como un conjunto de habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyen activamente en la convivencia pacífica, la pluralidad, el respeto de las diferencias, y a participar de forma responsable y constructiva en los procesos democráticos.

Competencia emprendedora: fomentar al alumno a trabajar con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y soluciones diversas, originales e innovadoras, en contexto de incertidumbre.

Competencia en conciencia y expresión culturales: el alumnado se socializa y construye su identidad a partir del conocimiento de los productos del diseño.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.

Derivadas de las competencias clave, como concreción en la propia asignatura:

1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CP3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar de manera crítica, rigurosa y creativa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de diseño, tanto para su aplicación en las producciones propias, como para conformar una opinión informada sobre el impacto del diseño en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, STEM5, CD1, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.

4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD3, CPSAA2, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Estas orientaciones se concretan para la materia Diseño a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología aplicable en Diseño debe ser abierta y flexible, potenciando el aprendizaje competencial común para todos los contenidos. Se adaptará a las necesidades y aprendizajes individuales de los alumnos y, debido al carácter teórico-práctico de la materia, se basará fundamentalmente en la observación, la investigación y la experimentación, favoreciendo la motivación e interés del alumnado. Los procesos de enseñanza-aprendizaje se basarán en proyectos sencillos en el campo del diseño gráfico, de productos y de espacios, deberán plantearse a partir de situaciones reales y pertenecientes a su entorno más próximo, donde el alumno es el protagonista y el profesor será el guía, encargado de orientar, motivar y facilitar las directrices de ejecución y propuestas de los temas a desarrollar. En la fase de exposición y defensa de los proyectos, el alumnado respetará las creaciones y opiniones de los demás, favoreciendo el espíritu crítico, el saber escuchar y el diálogo.

Por otro lado, los materiales y recursos didácticos seleccionados deben ser innovadores, variados, flexibles, adaptados a los intereses y necesidades del alumnado. Durante el proceso se les dotará de las herramientas necesarias para realizar la búsqueda de información a través de diferentes fuentes documentales y digitales, por lo que se hace imprescindible promover el análisis crítico y enseñar a filtrar la documentación e información veraz.

Los proyectos pueden estar integrados por una o más fases, dando la posibilidad de trabajar en grupos, para ello es necesario que el trabajo este coordinado, con una planificación conjunta, distribución y organización de espacios, tiempos y materiales. El espacio de trabajo contribuirá a realizar actividades tanto individuales como grupales, y la posibilidad de utilizar técnicas manuales, tradicionales y digitales.

En lo que respecta a la organización del tiempo, los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial, sino que, al tratarse de una materia principalmente práctica deben abordarse de manera simultánea la parte de teoría y la práctica.

La materia Diseño nos permite trabajar las competencias transversales desarrollando el respeto a obras ajenas y al trabajo cooperativo, la responsabilidad en la elaboración de proyectos y la apreciación crítica.

Siguiendo las anteriores orientaciones metodológicas, se establece el siguiente esquema de trabajo en el aula:

Con el fin de que la asignatura conecte con situaciones de aprendizaje pertinentes y relativas al ámbito de estudio de la materia, se propone una metodología estructurada en base a proyectos, por lo que todos los trabajos seguirán la misma pauta axiomática:

- Se parte de un BRIEFING, ya sea elaborado por el alumnado o aportado por el docente, relacionado con la temática del proyecto
- Será requerida una DOCUMENTACIÓN por parte del alumnado para adquirir bagaje cultural y retrospectiva visual de aquellos modelos utilizados para cada proyecto en específico, en función del briefing proporcionado

-Se elaborarán unos BOCETOS que representen de manera visual aquellas IDEAS que el alumnado sea capaz de extraer del briefing, en función de la documentación que haya sido recopilada

-A partir de toda la información tanto escrita, como visual o verbal, en el transcurso de las sesiones, el alumnado se decantará por una solución que planteará como ARTE FINAL, demostrando en su desarrollo sus dotes artísticas, innovadoras...

-Para finalizar, el alumnado presentará una MEMORIA explicativa acerca del proyecto y sus pormenores, justificando aquellas elecciones realizadas

-Además, presentarán cada proyecto elaborado en el aula, a modo de EXAMEN, que cierre cada una de las unidades didácticas

4. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN

ESTRUCTURA DE UNIDADES DIDÁCTICAS DENTRO DEL AULA.

La asignatura se divide en unidades didácticas. Cada unidad didáctica corresponde a un proyecto planteado dentro del aula, contextualizado en un campo del diseño, pueden ser estos u otros similares.

La relación de proyectos en el aula con contenidos es:

RELACIÓN DE PROYECTOS CON CONTENIDOS																
TR	UD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Taza/carpeta/carta baraja	X		X												
1	Señalética insti			X	X		X				X		X			
1	Logo odiar			X	X		X	X					X			
1	Schiaparelli	X				X										
2	Cartel				X			X	X							
2	Personaje		X									X				
2	Producto	X		X								X		X		
2	Packaging			X								X			X	
2	Publicidad						X		X	X						
3	Habitable		X			X								X		X

Numeración de las Unidades didácticas

1-Taza/carpeta/carta baraja

2-Señalética

3-Logo odiar

4-Schiaparelli

6- Personaje

7- Producto

8- Packaging

9- Publicidad

5- Cartel

10- Espacio habitable

Cada proyecto (unidad didáctica) ejecutado en el aula corresponde con un planteamiento o situación de la vida real, relacionado directamente el contexto escolar con el entorno laboral. De esta manera, el alumnado genera diseños en un entorno controlado, para así poder, en el futuro, extrapolar estos conocimientos a su ámbito de trabajo.

Las siguientes tablas muestran la relación de dichos contenidos con cada unidad didáctica.

*Las unidades didácticas 5 y 6, cartel y personaje, forman parte del mismo proyecto

** Las unidades didácticas 7, 8 y 9, diseño de producto, packaging y publicidad, forman parte del mismo proyecto

1- TAZA/ CARPETA-CARTA BARAJA	
Trimestre 1º	Nº de sesiones 10
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño y sus dimensiones -Diseñar una taza funcional, con semántica libre -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
Contenidos <p>1- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Pieza única y fabricación en serie.</p> <p>3- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Dimensión semántica del diseño.</p>	
Material: Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.	Elementos de evaluación: Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.

2- SEÑALÉTICA	
Trimestre 1º	Nº de sesiones 12
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño y sus dimensiones -Diseñar una señal funcional para el instituto, empleando los elementos básicos del lenguaje y su comunicación -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>3-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Dimensión semántica del diseño.</p> <p>4-El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Estructura y composición Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...</p> <p>6-Funciones comunicativas del diseño gráfico. El diseño gráfico y la composición. Procesos y técnicas de diseño gráfico. La imagen de marca: el diseño corporativo.</p> <p>10-La señalética, factores condicionantes, pautas y elementos, y sus aplicaciones.</p> <p>12-Geometría y Dibujo Técnico en el diseño. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.</p>	
<p>Material:</p> <p>Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación:</p> <p>Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

3- LOGO ODIAR	
Trimestre 1º	Nº de sesiones 12
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño y sus dimensiones -Diseñar un logo positivo acerca de algo que odies, empleando los elementos básicos del lenguaje, las funciones comunicativas y la relación tipográfica -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>3-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Dimensión semántica del diseño.</p> <p>4-El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Estructura y composición Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...</p> <p>6-Funciones comunicativas del diseño gráfico. El diseño gráfico y la composición. Procesos y técnicas de diseño gráfico. La imagen de marca: el diseño corporativo</p> <p>7-La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.</p> <p>12-Geometría y Dibujo Técnico en el diseño. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.</p>	
<p>Material:</p> <p>Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación:</p> <p>Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

4- SCHIAPARELLI	
Trimestre 1º	Nº de sesiones 12
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño de moda, así como la obra de Schiaparelli -Diseñar tres prendas para la temporada otoño-invierno, de modo colaborativo -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>1-El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Pieza única y fabricación en serie.</p> <p>5-Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. Procesos creativos en un proyecto de diseño. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</p>	
<p>Material:</p> <p>Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación:</p> <p>Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

5- CARTEL	
Trimestre 2º	Nº de sesiones 10
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales de la cartelería -Diseñar un cartel referente a una película, libro, obra de teatro...maquetando sus elementos y tipografía -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p>	

<p>4-El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Estructura y composición Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...</p> <p>7-La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño</p> <p>8-Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</p>	
<p>Material: Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación: rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

6- PERSONAJE	
Trimestre 2º	Nº de sesiones 10
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño de personajes -Diseñar el personaje principal del cartel solicitado anteriormente, considerando las proporciones y la morfología -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>2-Diseño y comunicación social, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. Diseño inclusivo. La diversidad como riqueza patrimonial. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</p> <p>11-Diseño de producto. Funciones, morfología y tipologías de objetos en el diseño volumétrico. Relación entre objeto y usuario. Antropometría, ergonomía y biónicas aplicadas al diseño. Diseño de producto y diversidad funcional. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.</p>	

Material: Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.	Elementos de evaluación: Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.

7- PRODUCTO	
Trimestre 2º	Nº de sesiones 10
Objetivos -Comprender los elementos fundamentales del diseño de producto -Diseñar un producto libre, que relacione función, semántica y simbolismo, mediante la ejecución de un prototipo y/o un producto mínimo viable -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios	
Contenidos 1-El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Pieza única y fabricación en serie. 3-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Dimensión semántica del diseño 11-Diseño de producto. Funciones, morfología y tipologías de objetos en el diseño volumétrico. Relación entre objeto y usuario. Antropometría, ergonomía y biónicas aplicadas al diseño. Diseño de producto y diversidad funcional. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. 13-Diseño y desarrollo de productos industriales. La maqueta en el proyecto.	
Material:	Elementos de

Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.	evaluación: Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.
--	---

8- PACKAGING	
Trimestre 2º	Nº de sesiones 10
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño de packaging -Diseñar un packaging funcional y adecuado al target, para el producto diseñado con anterioridad -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>3-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Dimensión semántica del diseño.</p> <p>10-La señalética, factores condicionantes, pautas y elementos, y sus aplicaciones.</p> <p>14-El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. SI-33</p>	
<p>Material:</p> <p>Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación:</p> <p>Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

9- PUBLICIDAD	
Trimestre 2º	Nº de sesiones 10
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño publicitario -Diseñar un elemento publicitario que apunte al público objetivo con un lenguaje acorde al packaging y producto anterior -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>5-Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. Procesos creativos en un proyecto de diseño. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</p> <p>8-Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</p> <p>9-Diseño y publicidad: los orígenes de la publicidad y su evolución histórica. Responsabilidad y hábitos de consumo. El diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</p>	
<p>Material:</p> <p>Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación:</p> <p>Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

10- DISEÑO DE ESPACIO HABITABLE	
Trimestre 3º	Nº de sesiones 20
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender los elementos fundamentales del diseño del espacio habitable -Diseñar una maqueta de un entorno imaginario o real, considerando la habitabilidad, la proxémica y la psicología espacial -Exponer y defender el proyecto de manera acorde a los criterios 	
<p>Contenidos</p> <p>2-Diseño y comunicación social, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. Diseño inclusivo. La diversidad como riqueza patrimonial. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</p> <p>5-Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. Procesos creativos en un proyecto de diseño. Estrategias de organización de los equipos de trabajo</p> <p>13-Diseño y desarrollo de productos industriales. La maqueta en el proyecto.</p> <p>15-Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psicosociales. Distribución de espacios y recorridos. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. Percepción psicológica del espacio. El diseño inclusivo de espacios.</p>	
<p>Material:</p> <p>Bloc A3, lapiceros, rotuladores, pinturas, reglas, y todos aquellos utensilios y herramientas que el alumno considere pertinentes.</p>	<p>Elementos de evaluación:</p> <p>Rúbrica, observación, hojas en sucio, diálogo.</p>

5. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Los siguientes materiales y recursos serán aportados por el conjunto del alumnado junto con el centro, sin perjuicio de que, en caso necesario, pudieren ampliarse para situaciones concretas en uno o varios proyectos

- Utilización de modelos reales, piezas, etc para la comprensión de los sistemas de representación necesarios en el diseño de objetos y espacios.

- Libros del departamento, del profesorado y de la biblioteca.

- Presentaciones. Incluye aquellas efectuadas por el profesorado y/o aportadas por el alumnado, y aquellas extraídas de algún experto/a mediante conferencia, vídeo...

- Maquetas.

- Ilustraciones, carteles, carátulas de discos, videojuegos...

- Utilización de cómics y novela gráfica.

- Escuadra, cartabón, compás, estilógrafos, rotuladores, pinturas etc.

- Catálogos de tipografía

- Muestrarios de color industriales.

- Paquetería y envases industriales.

- Ordenadores o tablets, ya sea propios del alumnado para el uso de Internet como fuente y recurso de información y como forma de ejemplificación de trabajos y/o proyectos. Si esto no fuera posible podrán utilizar el móvil para realizar algún diseño con canva, por ejemplo. Uso de programas de retoque y composición para trabajar el cartel publicitario. (El uso del ordenador se encuentra limitado, ya que, debido a condicionantes externos, puede no ser posible su uso. Para la utilización de los equipos del centro, el departamento de Tecnología tiene prioridad.)

- Soportes de diverso formato, cartulinas y revistas.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- Se propondrán proyectos de diseño de carteles y de merchandaising, como camisetas, bolsas etc.... que puedan ser utilizadas para promocionar alguna idea o apoyar alguna causa.

- Se podrán realizar visitas a alguna exposición relacionada con la asignatura.

- Se podrán realizar visitas a empresas relacionadas con el sector del diseño.

- Se podrán realizar exposiciones de los trabajos del alumnado en las dependencias del centro, en los establecimientos públicos o en salas de exposiciones municipales.

- Se intentará que alguna persona dedicada al mundo del Diseño Gráfico o de cualquier otra área artística, pueda impartir una charla.

7. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

Tal como establece el Artículo 36 del Decreto 40/2022 de 29 de diciembre:

El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades.

Y siguiendo los principios del Desarrollo Universal del Aprendizaje:

La situación de aprendizaje debe ser susceptible de integrar a la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Por ese motivo, el modelo DUA ofrece como recomendación para ello la selección de situaciones pensadas y elaboradas para todos, que tengan en cuenta la diversidad que está presente en las aulas, que estimulen la creación de procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, a través de actividades con distintos grados de complejidad y la elección de alternativas y diversos caminos de aprendizaje, como vía para atender las necesidades educativas, generales y específicas, de todo el alumnado y garantizar la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Organización de los criterios de evaluación en función de su relación con las competencias específicas correspondientes.

Competencia específica 1

1.1 Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. (CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CCEC2)

1.2 Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando con terminología específica sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa. (CCL1, CP3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1)

Competencia específica 2

2.1 Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales, y valorando la repercusión

que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea. (CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2)

2.2 Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible. (CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)

Competencia específica 3

3.1 Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. (STEM1, STEM2, STEM5, CD1, CC1, CC4, CCEC1)

3.2 Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC2, CCEC4.1)

Competencia específica 4

4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, y adaptándolo con creatividad y flexibilidad al concepto de la propuesta, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)

4.2 Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio. (STEM3, CD3, CPSAA3.2, CE1, CE2, CCEC4.1)

4.3 Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, los objetivos propuestos y buscando la coherencia sostenible entre el producto final, el target, el proceso del diseño y los recursos disponibles, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado. (CCL1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CCEC3.1, CCEC4.2)

Competencia específica 5

5.1 Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. (STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1)

5.2 Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, planteando soluciones imaginativas, valorando su coherencia y adecuación, ofreciendo una visión empática y colaborativa, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CC1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2)

Competencia específica 6

6.1 Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración

de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual. (STEM1, STEM3, CD2, CPSAA2, CE3, CCEC4.1)

6.2 Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual. (STEM1, CD3, CPSAA2, CE1, CCEC4.2)

6.3 Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad. (STEM2, STEM5, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CCEC4.2)

6.4 Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas. (STEM1, STEM3, STEM5, CD2, CPSAA2, CPSAA3.2, CC4, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1)

10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Diseño.

Los instrumentos de evaluación serán variados, dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que valoren no solo los resultados si no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación será continua, inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado con el fin de detectar las dificultades en el momento que se producen, averiguar las causas y sus consecuencias, adoptando medidas que permitan al alumnado seguir su proceso de aprendizaje. La evaluación tendrá como referente los criterios de evaluación y los objetivos previstos. A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de criterios de calificación: prueba escrita, oral y práctica, semiformales, y proyectos.

Siguiendo las anteriores recomendaciones se establece la siguiente estructura de evaluación:

Comportamiento y actitud: 20%

Incluye la cotidianidad en el aula, la participación, la ayuda a compañeros, la limpieza, el orden, la disciplina, la falta de interrupción, y todos aquellos aspectos relativos a las:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender: estudio, reflexión, reflejo social...

-Competencia ciudadana: convivencia, pluralidad, respeto a las diferencias, responsabilidad...

Esto se valorará a través de la observación directa, el diálogo, la expresión oral, la predisposición, la atención mostrada, el compromiso para con la asignatura...

Examen: 30%

Incluye aquellos conceptos y ejercicios que, extrapolados de la continuidad en el aula, el alumno conoce y aporta durante estas pruebas. Se realizarán de manera oral, a modo de presentación y cierre de cada proyecto. Se valorará a través de los ejercicios planteados, desde preguntas cortas, reflexiones, aptitudes expositivas, destreza comunicativa, estructura de los contenidos, comprensión del proyecto planteado...

Proyectos: 50%

Incluye todos los procesos relativos al desarrollo de láminas, bocetos, documentación, arte final, memoria... Se valorará a través de todos los ejercicios solicitados, desde la redacción hasta el arte final, pasando por el empleo de diversas técnicas, la corrección compositiva, la calidad de la propuesta, la originalidad, la adecuación al briefing...

-Briefing: El briefing será la razón de partida para todo proyecto, del cual se extraerán las conclusiones y objetivos pertinentes para su satisfactoria ejecución.

Todo proyecto debe responder a las cuestiones, instrucciones, guía o conceptos expresados en el briefing,

-Documentación: La documentación estará siempre adaptada a las circunstancias de briefing, alineando los objetivos planteados para el proyecto con la búsqueda de referencias clave, tanto de autores clásicos como específicos del área a trabajar. Además, la documentación requiere una labor de investigación en la que se exigirá un mínimo de referencias necesarias para darlo por válido, cuya cantidad fluctuará según el proyecto a realizar, así como según su calidad y originalidad.

-Bocetaje e ideas: Los bocetos e ideas conllevarán asociadas múltiples pruebas de diversa índole, las cuales dependerán del tipo de proyecto a ejecutar. Entre ellas se encuentran pruebas de color, textura, forma, materiales, ubicación espacial, temporalidad u obsolescencia, ergonomía, diferenciación de la competencia...

-Producto final: El producto final conlleva asociado diversas cuestiones colaterales al tipo de solución propuesta, desde un arte final hasta puntos de vista del producto, materiales utilizados, ergonomía, posibilidades expresivas, diferenciación en la exposición al mercado, utilidad...

-Memoria explicativa: La memoria explicativa recoge de manera más o menos extensa la consecución y los pasos realizados para lograr resolver de manera satisfactoria el proyecto planteado. En ella se recogen y se explican las diferentes elecciones durante el proceso, así como el uso de materiales o las posibilidades de uso y aportación al ámbito en el que se inscriben.

Tanto el examen como los proyectos se relacionan directamente con los Criterios de Evaluación según la siguiente tabla:

CCEE	Briefing	Docs	Bocetos	Arte final	Memoria	EXAMEN
1.1		X				
1.2					X	
2.1		X				
2.2			X			
3.1						X
3.2			X			
4.1	X					
4.2	X					
4.3					X	
5.1				X		
5.2						X
6.1				X		
6.2						X
6.3				X		
6.4				X		
TOTAL %	13,34%	13,34%	13,34%	26,66%	13,34%	20%

Herramientas de evaluación, su calificación y su ponderación

En general se valorará todo el proceso, los bocetos previos, la limpieza y seguridad en el trazo, el orden, los materiales y técnicas utilizadas y la presentación final. Así mismo se valorará la adecuación de todo el proceso y el resultado final al objetivo que se pretenda conseguir.

Para reforzar el compromiso y la autoestima del alumnado, a parte de la evaluación que hace el profesorado según los criterios expuestos, se podrá realizar una autoevaluación cada trimestre donde el alumnado deberá puntuar sus resultados y actitud en clase, fomentado la autocrítica y responsabilidad sobre su trabajo.

Instrumentos para verificar si los contenidos están siendo asimilados:

- Preguntas orales sobre el tema tratado.
- Exposición, clara y completa de las presentaciones realizadas.
- Pruebas escritas, como la memoria o el briefing
- Trabajos realizados, conforme a los criterios exigidos

Los porcentajes de calificación que se aplicarán serán:

- Proyectos 50%.
- Examen/es 30%
- Trabajo en equipo, actitud colaborativa, respeto e interés 20%

La no presentación de un trabajo (salvo en casos que estén debidamente justificados) en la fecha y hora indicada se calificará con un 0.

Para la recuperación de una evaluación suspensa se podrá realizar un examen y/o entregar aquellos trabajos que el profesorado estime necesarios. Un alumno/a que recupere la materia por esta vía obtendrá una calificación correspondiente, puntuando según lo anteriormente descrito, sumando elementos incompletos y días de retraso (desde 1 punto menos en el trabajo a 2 puntos menos en la evaluación)

*Nota Final

La nota final devengará de la media aritmética de las tres evaluaciones, sin perjuicio hacia el docente que, valorando la continuidad del alumno/a y su mejora, pudiese aumentar dicha calificación según parámetros de observación y valoración individual.

Para la recuperación de carácter extraordinario de la materia, el alumno/a se verá abocado a presentar todos los trabajos realizados durante el curso, así como la superación de un examen de carácter teórico-práctico, que supondrá el 100% de la nota. Sin ambos requisitos, el alumno/a no podrá promocionar.

Para hallar la nota correspondiente a cada alumno/a, se evaluará su capacidad de conseguir los hitos de las siguientes rúbricas, Para ello se pondera la nota, según la tabla que relaciona los criterios de evaluación con los elementos que aparecen en todo proyecto, y que el alumno/a debe presentar: briefing, documentación, bocetos, arte final, memoria y examen.

Rúbrica briefing

CCEE	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente
4.1.	No planifica	Planifica mínimamente	Programa y selecciona	Creativa y flexiblemente
4.2	No participa	Participa	Identifica habilidades	Apoya y asume sus tareas

Rúbrica Docs

CCEE	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente
1.1	No reconoce formas y funciones	Reconoce formas y funciones	Susceptibles de mejora	Susceptibles de transformaciones
2.1	No identifica características	Identifica características	Relaciona con escuelas y contextos	Actitud crítica, repercusiones, ética y social

Rúbrica Bocetos

CCEE	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente
2.2	No analiza	Analiza gráficamente	Reflexiona sobre el impacto	Establece compromisos sostenibles
3.2	No analiza	Identifica elementos básicos	Explica su impacto y relaciones	Explica su consumo responsable

Rúbrica arte final

CCEE	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente
5.1	No proyecta soluciones	Proyecta soluciones	Según productos ya existentes	Según ideas propias
6.1	No realiza proyectos	Realiza proyectos	Aplica soluciones creativas	Considera implicaciones sociales y económicas
6.3	No identifica posibilidades	Identifica posibilidades inclusivas	Pone en valor proyectos innovadores	Busca la transformación de la sociedad
6.4	No realiza un proyecto	Realiza un proyecto funcional	Emplea formalismos creativos	Argumenta las decisiones priorizadas

Rúbrica Memoria

CCEE	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente
1.2	No explica	Explica las dimensiones simbólicas y semánticas	Identifica terminología específica	Sostiene una actitud respetuosa y receptiva
4.3	No evalúa propuestas	Evalúa las propuestas críticamente	Busca coherencia entre objetivos, target, proceso y recursos	Analiza su adecuación al impacto perseguido

Rúbrica examen:

CCEE	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente
3.1	No reconoce estructuras	Reconoce y analiza estructuras formales, procesos y métodos	Analiza las finalidades funciones y comunicativas	Valora el impacto inclusivo, sostenible y de consumo responsable
5.2	No evalúa	Evalúa las propuestas	Valora la coherencia y adecuación	Posee visión empática, respecto a la propiedad intelectual
6.2	No evalúa	Evalúa los recursos técnicos	Considera el desarrollo y la presentación	Se adecúa al impacto comunicativo buscado

Recuperación de Pendientes de cursos anteriores

Esta materia únicamente de imparte en 2º de bachillerato por lo que no puede haber alumnado pendiente de un curso anterior.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

Si bien los contenidos que aparecen en la legislación se encuentran distribuidos de diferente manera, para la realización de esta programación didáctica han sido agrupados según conveniencia.

Dada la complejidad de los proyectos ejecutados en el aula, la distribución anterior era demasiado cerrada y rígida. La nueva distribución favorece de una manera más eficaz la adquisición de los conocimientos teóricos con relación a su práctica, lo que aumenta exponencialmente la aprehensión de dichos saberes.

En la siguiente tabla se recoge el citado agrupamiento.

Nº	CONTENIDOS	SÍNTESIS
1	A1, A2, A3, A8 CM	El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Pieza única y fabricación en serie.
2	A4, A5, A6, A7	Diseño y comunicación social, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. Diseño inclusivo. La diversidad como riqueza patrimonial. Aportación de las culturas

		no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
3	B1, B5 CM	Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Dimensión semántica del diseño.
4	B2, B3, B4 CM	El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Estructura y composición Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...
5	B6, B7, B9 CM	Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. Procesos creativos en un proyecto de diseño. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.
6	C1, C3, C4, C5 CM	Funciones comunicativas del diseño gráfico. El diseño gráfico y la composición. Procesos y técnicas de diseño gráfico. La imagen de marca: el diseño corporativo.
7	C2	La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.
8	C6	Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
9	A9, C7 CM	Diseño y publicidad: los orígenes de la publicidad y su evolución histórica. Responsabilidad y hábitos de consumo. El diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
10	C8	La señalética, factores condicionantes, pautas y elementos, y sus aplicaciones.
11	D1, D2, D4, D5, D6 CM	Diseño de producto. Funciones, morfología y tipologías de objetos en el diseño volumétrico. Relación entre objeto y usuario. Antropometría, ergonomía y biónicas aplicadas al diseño. Diseño de producto y diversidad funcional. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
12	B8, D3	Geometría y Dibujo Técnico en el diseño. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.
13	D12, D13	Diseño y desarrollo de productos industriales. La maqueta en el proyecto.
14	D7 CM	El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.
15	D8, D9, D10, D11	Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psicosociales. Distribución de espacios y recorridos. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. Percepción psicológica del espacio. El diseño inclusivo de espacios.

* Las agrupaciones de contenidos marcadas con “**CM**” hace referencia a aquellos contenidos mínimos necesarios para la superación de la asignatura. Estos serán contemplados para la realización de exámenes finales y/o de recuperación, en caso de ser realizados

11. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Uno de los mejores indicadores a tener en cuenta para la revisión de la programación, será el grado de satisfacción y entusiasmo del alumnado al participar de las actividades y ejercicios de clase, tanto por el acabado técnico-creativo de sus trabajos como por su rendimiento en el aula. Al igual que el índice de aprobados finales. Al final de cada evaluación se recogerá la opinión del alumnado y del profesorado del departamento sobre la adecuación de contenidos, de proyectos, de tal manera que se reflexione sobre la marcha del proceso y poder modificar o incorporar nuevas propuestas.

La memoria final de curso permitirá replantearse las modificaciones de la programación que sean necesarias para el nuevo curso. La disponibilidad y equipamiento de las aulas, así como el suministro económico de dotaciones al centro por parte de la Administración, influirá decisivamente para el desarrollo de la programación e intervendrán en su evaluación, que marcará el orden y profundización de lo programado.

Desde el departamento se discute y se realizan seguimientos de la programación con puestas en común entre todos sus miembros. Así mismo los resultados que el alumnado obtenga en la PAU, podrán ser tenidos en cuenta como una información sobre la eficacia de la programación en sí.

Para la evaluación de la programación didáctica se sigue la siguiente tabla:

Ítems de evaluación	Evaluación continua: ajustes y adaptaciones	Evaluación final: propuestas de mejora
Resultados obtenidos	- - -	- - -
Contenidos impartidos	- - -	- - -
Coherencia metodológica	- - -	- - -
Eficiencia evaluativa	- - -	- - -

12. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Los alumnos ejecutarán una evaluación hacia el docente. Además, el docente realizará una evaluación continua, cualitativa, concretando problemas y soluciones, revisando la metodología, la adecuación de contenidos, el nivel de orden y escucha... Recogido mediante anotaciones para su reflexión.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE		
Nombre y Apellidos		
Curso y grupo		
Nº	ÍTEMS	1 a 10
1	ESTRUCTURA Y SESIONES	
	Actividades bien organizadas y dirigidas	
	Explicaciones claras y adaptadas	
	Orden correcto de proyectos	
	Sesiones amenas	
	Demostración de conocimientos	
	Relación coherente de teoría y práctica	
2	INTERACCIONES	
	Fomento de la participación	
	Resolución de dudas	
	Preocupación por la comprensión de la explicación	
3	EVALUACIÓN	
	Los conocimientos han sido útiles	
	Método de evaluación justo	
	Corrección adecuada a cada proyecto	
	Calificación ajustada a las rúbricas	
4	GENERAL	
	Grado de satisfacción con el docente	
	Me gustaría recibir clases con este docente otra vez	
5	OBSERVACIONES ADICIONALES	

13. CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

CT1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT2. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT3. Las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.

CT4. Las actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.

14. CONCLUSIÓN

El diseño, y por extensión las asignaturas relacionadas con el arte, son un tanto denostada frente a otras como matemáticas, lengua o inglés. Sin embargo, quiero aprovechar este momento para hacer una defensa de lo que esta asignatura, y de lo que puede aportar a los alumnos.

De nada sirve tener montañas de información si no aprendes a utilizarla o a verificarla. De nada sirve si no eres capaz de aplicarla o de expresarla de manera coherente y respetuosa a los demás. Y ahí es donde esta asignatura puede hacer palanca para crear mejores individuos, fomentando las sinergias de las interacciones personales combinadas con el resultado final.

Puede enseñar a colaborar para resolver problemas, o aprender a comunicar mejor tus ideas frente a otros que no piensan como tú.

Favorece la integración de culturas, el desarrollo cognitivo entre iguales y la sana competencia por ofrecer lo mejor de uno mismo.

Puede enseñar no solo a mirar, sino a ver con profundidad penetrando en las consecuencias, a enfocar un proyecto desde tus gustos personales

Educa en la alfabetización visual (Dondis), lo que individuos más críticos con lo que se les propone, aumentar su nivel de empatía comprendiendo que el resto también son personas con iguales derechos y con proyectos de vida.

En definitiva, aumenta el nivel de introspección, y crea ciudadanos responsables de sus acciones para una futura vida en sociedad.

15. BIBLIOGRAFÍA

-Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato

-DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

-ORDEN EDU/1406/2023, de 4 de diciembre, por la que se convocan los procedimientos selectivos de ingreso, acceso y adquisición de nuevas especialidades en los cuerpos de profesores de enseñanza secundaria y profesores especialistas en sectores singulares de formación profesional, así como el procedimiento de baremación para la constitución de listas de aspirantes a ocupar puestos docentes en régimen de interinidad en los mencionados cuerpos y el procedimiento de acreditación de la competencia lingüística en lenguas extranjeras

-Dondis, D. (2010) La sintaxis Visual. Ed. Gustavo Gili, Barcelona

-Cano, A. (2012) La metodología de taller en los procesos de educación popular. Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales, julio-diciembre 2012, vol. 2, nº 2, pp. 22-52. ISSN 1853-7863

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
2025-2026
FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
2º BACHILLERATO ARTES

IES FRAY PEDRO DE URBINA

PROFESORA:
EMILIA GARCÍA GARCÍA

A) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

La producción artística es una actividad compleja y dinámica, inherente al ser humano, ya que su propia definición, función o forma se adapta al contexto que la genera. La materia Fundamentos Artísticos abordará la producción artística desde perspectivas variadas, como la perspectiva de género o la intercultural, favoreciendo así el desarrollo de una actitud respetuosa hacia la diversidad. Se presentará desde un planteamiento diacrónico y comparativo, permitiendo al alumnado alcanzar una visión global del proceso creativo, enriqueciendo la interpretación del mismo y potenciando el valor del patrimonio, reflejo de la pluralidad cultural de la humanidad.

Por otro lado, el análisis del objeto artístico se planteará atendiendo a sus bases conceptuales, técnicas, formales y semánticas, afianzando en el alumnado herramientas que le permitirán ampliar los recursos para aplicarlos en otras materias o, incluso, aproximarlos al futuro profesional.

La materia se fundamentará en tres ejes principales. Por un lado, se analizará la producción artística de distintos estilos y culturas con un enfoque objetivo a través de las metodologías propias. Por otro, se trabajarán las herramientas y los procedimientos que permitirán al alumnado ser autónomo en la realización de tareas y proyectos. Y, por último, se sensibilizará al alumnado, sobre el valor del patrimonio y de la cultura visual.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Fundamentos Artísticos permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

La producción artística puede influir en la sociedad que la genera por su capacidad comunicativa, por lo que el alumnado se deberá plantear la necesidad de que ésta responda a unos valores éticos que fomenten la construcción de una sociedad más justa. Esta reflexión, a su vez, consolidará la capacidad de alcanzar un juicio crítico sobre el valor de la creatividad. Igualmente, se analizará el tratamiento dado a las mujeres en el campo del arte, tanto en el pasado como en la actualidad, con el fin de fomentar la equidad entre hombres y mujeres.

Por otro lado, la materia implicará el análisis objetivo de obras de arte existentes y el planteamiento de proyectos originales. Para ello, el alumnado deberá dominar la terminología específica de la materia, así como organizar ideas coherentemente y transmitirlos de forma clara y ordenada. Para conseguirlo, deberá afianzar hábitos de trabajo y lectura y ser capaz de expresarse adecuadamente en la lengua castellana de forma escrita y oral.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se apoyará en el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación, tanto para la ampliación de contenidos como para la elaboración y difusión de proyectos y trabajos.

Deberá valorar también el papel de la ciencia y la tecnología en la configuración de los lenguajes y medios artísticos, entendiéndolos como instrumentos fundamentales de la creación.

Además, la elaboración de proyectos supondrá el acercamiento al proceso creativo al tener que plantearse hipótesis y buscar soluciones, controlar tiempos y recursos y, finalmente, realizar un producto final. Con ello el alumnado afianzará la seguridad en sí mismo y la capacidad de trabajar en equipo.

Por último, se promoverá constantemente el desarrollo de la sensibilidad artística, ya que el alumnado deberá valorar distintas manifestaciones artísticas con una actitud crítica y razonada, evitando los juicios de valor personal y fomentando el interés por la cultura y la necesidad de conservarla.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

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

Competencia en comunicación lingüística

La competencia en comunicación lingüística es clave para la comunicación, construcción y elaboración de pensamiento crítico personal. Por lo tanto, a través de la misma, el alumnado movilizará sus capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales de forma habitual. La consulta y lectura de distintas fuentes impulsará el fomento a la lectura y contribuirá a la adquisición de conocimientos, como la capacidad de transmitirlos de forma clara y ordenada, escrita y oralmente, empleando una terminología adecuada. Pero también será un instrumento esencial para la organización, elaboración y exposición de proyectos grupales, entendiendo la lengua como una herramienta que favorece el trato respetuoso e inclusivo con los otros.

Competencia plurilingüe

La competencia plurilingüe estará presente en la materia al analizar el propio concepto de arte y sus distintas formulaciones dependiendo del espacio y el tiempo en el que se han producido, contribuyendo al conocimiento y respeto de la pluralidad cultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Esta competencia potenciará la capacidad de analizar la producción artística de forma objetiva. Desde el estudio de la obra o del estilo se establecerán las características esenciales que permitirán al alumno alcanzar una visión global y diacrónica de la creación. Por otro lado, el uso de metodologías propias de la materia y el tratamiento adecuado de la información, favorecerán la interpretación de la obra de arte desde una perspectiva objetiva y diversa.

Competencia digital

La competencia digital será un apoyo imprescindible tanto para la ampliación de conocimientos como para el tratamiento de la información, así como para la elaboración de material. Se impulsará la necesidad de un uso responsable y crítico de las tecnologías digitales.

Competencia personal, social y aprender a aprender

Esta competencia se trabajará a partir del acercamiento a las vivencias de los artistas y de los propios compañeros, así como con el trabajo autónomo, individual o colectivo.

Competencia ciudadana

La competencia ciudadana será fundamental en la materia ya que la contextualización de la obra supondrá vincular la producción a las sociedades que la generan, reflexionar sobre las relaciones entre los distintos componentes de las obras y sus raíces filosóficas o éticas, permitiendo la construcción de juicios personales sobre la realidad social actual.

Competencia emprendedora

Esta competencia estará vinculada a los proyectos artísticos al conllevar la necesidad de evaluar medios, diseñar estrategias y obtener resultados originales.

Competencia en conciencia y expresión culturales

Esta competencia acercará al alumnado al patrimonio cultural y artístico de forma constante, permitiendo concebirlo como un medio de cohesión de la identidad colectiva y de transformación de la sociedad a través de la creatividad.

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

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso de la materia Fundamentos Artísticos hay siete competencias específicas que se organizan en seis ejes que se relacionan entre sí. El punto de partida es el concepto de arte y la forma en que éste varía dependiendo del lugar y del momento, haciendo hincapié en la realidad del arte contemporáneo. Desde esta perspectiva se ampliará la visión del arte entendiéndolo como fruto de una sociedad concreta, con una finalidad determinada. Sin embargo, la producción artística es un fenómeno dinámico, y se conectará con otros espacios y culturas. Además, se planteará como un medio de expresión personal, lo que favorecerá en el alumnado la creación de ideas propias y el respeto hacia las demás ideas del alumno. Finalmente, se propondrá la realización de proyectos reales, individuales o colectivos, que permitirán poner en práctica los conocimientos y destrezas adquiridos.

Competencias Específicas

1. *Comprender los cambios en la concepción del arte, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales, para explicar el enriquecimiento que supone la diversidad.*

La definición del concepto de arte sigue abriendo debates a día de hoy. Su significado es un elemento vivo, cambiante, que ha ido modificándose a lo largo de la historia de la humanidad. No se trata solamente de cambios asociados a la cronología de los acontecimientos, sino que se relacionan con la diversidad de las culturas que producen arte. La aparición del arte informal, el cuestionamiento dadaísta o la irrupción de la fotografía, por ejemplo, provocaron fuertes conmociones en este concepto, por lo que constituyen hitos con los que el alumnado debe familiarizarse.

La apreciación y el conocimiento de esos cambios supone un enriquecimiento de los recursos con los que el alumnado llevará a cabo el análisis de manifestaciones artísticas de diferentes estilos y épocas con un criterio más formado, comparando obras distintas, estableciendo conexiones entre ellas y explicándolas de manera argumentada. Todo ello hará posible que el alumnado pueda explicar el enriquecimiento que supone la diversidad artística a través de producciones orales, escritas o multimodales, acercándose a ella sin prejuicios y ampliando así su propio repertorio cultural.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, STEM1, STEM4, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. *Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época.*

Al ahondar en el significado del arte, surge irremediamente el cuestionamiento de su utilidad. Del mismo modo que ha ido cambiando el concepto, también lo ha hecho la función del arte a lo largo de la historia. Las funciones mágica, religiosa, pedagógica, conmemorativa o estética conforman, entre otras, algunos de los múltiples cometidos que las producciones artísticas han desempeñado desde los orígenes de la humanidad. A su vez, las distintas sociedades y culturas han otorgado usos diferentes a productos artísticos ya existentes, a veces muy alejados de los que tuvieron en el momento de su creación. Este dinámico juego de atribución de funcionalidades de la actividad artística debe ser conocido y apreciado por el alumnado para que, de esta forma, conceda al patrimonio cultural y artístico de cualquier época la importancia que tiene. Además, los alumnos han de ser conscientes de los condicionamientos ambientales y contextuales que enmarcan cualquier producción artística y que condicionan su función para analizar las obras desde el respeto, con profundidad y criterio, y compartir sus conclusiones por medio de producciones orales, escritas o multimodales en las que ponga en valor sus singularidades y descarte las miradas prejuiciosas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. *Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.*

Cada estilo, tendencia o movimiento artístico posee unas claves comunes asociadas a un lenguaje propio que ayudan a su comprensión e identificación en el momento de la recepción de las obras. Este método de aproximación, que busca la clasificación de las obras de arte, consiste en una primera forma de abordar la complejidad circunstancial y sustancial de la producción artística. Con el fin de acercarse al estudio de los estilos, movimientos o tendencias en el arte, es necesario investigar diversas producciones artísticas y analizar la información obtenida a partir de fuentes analógicas y digitales, explicando tanto las particularidades y los puntos en común como las diferencias. El alumnado debe conocer la amplia terminología específica para saber describir con un lenguaje preciso, adecuado y coherente la multiplicidad de matices, variables y sutilezas que admite el análisis de una obra de arte.

Además, debe comprender y aplicar con criterio las diferentes metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, porque fundamentan la aproximación a las obras y permiten reconocer los diferentes lenguajes utilizados en el arte. El objetivo es desarrollar en el alumnado un criterio estético informado ante cualquier manifestación artística, que fusione en su contemplación la identificación del estilo y el contexto con la valoración de la riqueza expresiva del arte, aumentando así las posibilidades de disfrute en su recepción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2

4. *Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y*

proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio.

Para poder apreciar correctamente el patrimonio artístico no solo es necesario conocer en profundidad las obras que lo componen, sino que también se debe entender el contexto de su creación. Así, para realizar un acercamiento riguroso al estilo de una obra determinada en cualquier medio o soporte y al movimiento en que se enmarca, han de tenerse en cuenta los aspectos históricos, geográficos y sociales que los rodean. Esto, sumado a un análisis técnico y procedimental, proporcionará las claves necesarias para la interpretación de las distintas manifestaciones artísticas y permitirá al alumnado valorar las obras de una manera consciente y respetuosa. Incluir la perspectiva de género al abordar el análisis del contexto histórico, social y geográfico en el que las obras fueron creadas ayudará, además, a que alumnos comprendan el papel que la mujer ha desempeñado en el arte a lo largo de la historia y las distintas consideraciones que se han tenido de ella en función de cada época. En este sentido, no solo se habrán de estudiar sus representaciones, sino también sus aportaciones como creadoras.

Por otro lado, en la diversidad del patrimonio cultural y artístico se dan diferentes tipos de relaciones: desde las influencias entre estilos, separados o no en el tiempo, hasta la permanencia de ciertos elementos de un periodo a otro, pasando por las reacciones, rechazos o subversiones que genera un estilo o corriente concreta. El estudio, conocimiento e identificación de los fenómenos que condicionan las relaciones entre obras o estilos, abordado a partir de diversas fuentes analógicas y digitales, permite al alumnado analizar con mayor criterio y profundidad cualquier producción artística. De esta manera, se generan conexiones que permiten alcanzar una visión más aguda de la obra en su contexto.

Las conclusiones del análisis de las obras realizadas en distintos medios y soportes, que darán lugar a producciones orales, escritas o multimodales en las que el alumnado pueda compartir los resultados de su investigación, permiten valorar las manifestaciones artísticas como testimonio cultural de su época y también como parte de la totalidad del patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

5. *Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.*

Los diferentes lenguajes característicos de la creación artística suponen una gran herramienta para transmitir tanto ideas y conceptos como sentimientos y emociones. Pero el significado del arte, como en todo acto comunicativo, es el resultado de la combinación de la expresión del artista y la recepción de la obra por parte del público. El conocimiento y la práctica de esta doble dimensión de los lenguajes artísticos permiten al alumnado profundizar en los análisis de las producciones artísticas, expresando y compartiendo lo experimentado ante todo tipo de obras. Igualmente, al conectar sus experiencias vitales con los productos artísticos, el alumnado puede considerar la expresión artística como un medio para desarrollar la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CCEC2, CCEC3.1.

6. *Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas.*

El estudio de la forma, el significado y el contexto destacan entre los aspectos básicos del análisis de las producciones artísticas y, además, son también relevantes en el análisis de su recepción. Su identificación permite al alumnado avanzar con criterio hacia un nivel superior de acercamiento a la obra: la interpretación, que supone, a partir del análisis anterior, vincular la producción artística a elementos ajenos a ella que pueden encontrarse en diferentes campos del conocimiento. La interpretación requiere de un ejercicio de incorporación, no solamente de ideas y conocimientos propios, sino también de sentimientos y emociones. De esta forma, se hace posible que la obra resulte viva para el alumnado, haciéndola suya y convirtiéndola en un objeto dinamizador del diálogo y de la pluralidad de opiniones, así como favorecedor de la empatía. La interpretación enriquece la creatividad del alumnado. Al valorar diferentes puntos de vista, este aprende a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y a apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. Las interpretaciones propias de distintas obras artísticas pueden ser comunicadas a través de textos orales, escritos y multimodales, de modo que den lugar a debates y puestas en común de los diferentes puntos de vista.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

7. *Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos.*

Los proyectos artísticos innovadores y creativos que integran diferentes disciplinas, considerando espacialmente el entorno digital, suponen una manera de impulsar el arte y la cultura y dan forma a ideas y objetivos dentro de un contexto de diversidad cultural que favorezca esta clase de retos. La participación en estos proyectos supone la necesidad de una organización de personas y de recursos, así como su planificación en diferentes fases. La participación activa del alumnado en proyectos individuales y colectivos le permitirá aprender a organizarse, a distribuir las tareas y a valorar las aportaciones de los demás con respeto y empatía. Estas tareas han de desarrollarse en un contexto de inclusión que favorezca el uso de metodologías colaborativas.

En este proceso resulta clave la integración de recursos y de medios para el desarrollo y difusión de los proyectos. Para ello, tanto el uso de lenguajes y técnicas multidisciplinares como la combinación y aplicación creativa de los mismos deben dotar al alumnado de las habilidades necesarias para afrontar con solvencia otros proyectos futuros.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales: Fundamentos artísticos

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

C) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

Estas orientaciones se concretan para la materia Fundamentos Artísticos a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología empleada deberá impulsar el aprendizaje significativo del alumnado para que éste alcance las destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales implicadas, así como el desarrollo de las competencias clave, con el fin de afianzar el aprendizaje a lo largo de la vida, el desarrollo de un espíritu crítico y una actitud democrática. La metodología deberá ser dinámica, adaptándose a las necesidades concretas del grupo para que se produzca un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debido la variedad de contenidos de la materia Fundamentos Artísticos la metodología aplicada compaginará una enseñanza basada en el método expositivo, relacionado principalmente con el desarrollo de los contenidos, con otras más prácticas que permitan al alumnado ampliar y consolidar los conocimientos aportados por el/la docente, y trabajar las destrezas procedimentales y actitudinales. Estas técnicas favorecerán la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza. El profesorado deberá recurrir a aquellas que considere apropiadas, como la gamificación, la investigación, las metodologías inductivas y colaborativas.

Por otro lado, Internet será un recurso habitual. Desde la materia se favorecerá el uso correcto y responsable del mismo. A través de propuestas de ampliación de la información y, especialmente, de trabajos de investigación, se fomentará la búsqueda en páginas de perfil especializado y la costumbre de citar la fuente de consulta. Por otro lado, el profesorado diseñará diferentes materiales. Los materiales empleados serán variados para dinamizar el proceso de enseñanza. En primer lugar, será necesario detectar los conocimientos previos a través de una batería de cuestiones básicas, que podrán ser escritas, orales o digitales. Debido a la especificidad de la materia, el profesorado elaborará el material básico para el desarrollo de la misma, apoyándose especialmente en recursos visuales y audiovisuales. También será importante la elaboración de tareas de afianzamiento, consolidación y refuerzo para habituar al alumnado a una disciplina específica de trabajo. Dentro de estas tareas, se propondrán lecturas y comentarios de textos significativos relacionados con los contenidos para fomentar además el hábito de la lectura. En los trabajos colaborativos la tarea de programar será clave para conseguir un desarrollo adecuado. El profesorado organizará los grupos según la personalidad de cada estudiante, planteará un guion de desarrollo, la rúbrica de consecución y también estructurará los tiempos.

Será necesario poder gestionar libremente los agrupamientos dentro del aula para adaptarse a las necesidades del momento. De igual manera, será fundamental tener en cuenta el tiempo empleado para cada tarea, especialmente en los trabajos más prácticos, aunque deberá adecuarse a las necesidades del grupo.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

El grupo consta de 5 alumnos y alumnas lo que facilita la agrupación y el desarrollo de las situaciones de aprendizaje.

Muchos de los trabajos teóricos serán desarrollados de manera individual para fomentar la iniciativa y favorecer la asimilación de contenidos.

Se diseñarán diferentes situaciones de aprendizaje con metodologías diferentes, todas ellas aplicables para cualquier contenido que se esté tratando.

Estas situaciones ayudarán a relacionar los contenidos con situaciones de la vida cotidiana. Algunas serán desarrolladas por equipos de trabajo de 2 personas, para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración para llegar a un fin común, así como la organización en el reparto de tareas; y otras se desarrollarán de manera individual, para trabajar el aprendizaje autónomo.

Hacemos una breve presentación de estas seis situaciones, que se podrán ampliar o reducir observando la aceptación y las características del grupo, así como el desarrollo de la materia:

S.A.1: Se podría enriquecer las actividades expositivas por parte del profesor/a, haciendo que el alumnado de manera individual, focalice la mirada en un aspecto importante, por ejemplo, la toma de los datos de las imágenes relevantes a través de una lista. Focalizar la mirada en la recogida de datos sobre las técnicas, y/o sobre la perspectiva de género..., de esta manera simplifican de manera guiada la información y son capaces de abordarlos.

S.A. 2: Por grupos, y consultando la información de diferentes fuentes bibliográficas completan con esquemas, un tema ya dado, o que se vaya a plantear, de esta manera se anticipan a la información o refuerzan la ya escuchada en la exposición del tema.

S.A. 3: Se reparten unas imágenes que deben traer impresas en tamaño baraja de naipes, después por grupos se diseñan diferentes juegos que ayuden a adivinar los artistas, y estilos, los títulos, las épocas, etc.

S.A. 4: Se asigna una imagen a cada alumno/a, y deben hacer un comentario de la imagen, atendiendo a los bloques de contenidos de la asignatura y que se ven reflejados en los exámenes de la PAU (técnicas procedimentales, perspectiva de género, movimientos artísticos en relación con las formas, tradición grecorromana, movimientos artísticos en relación con la vertiente expresiva del arte e influencia de la naturaleza en el arte y la sociedad)

S.A. 5: Diseñar entre todos un PowerPoint que haga referencia a un tema, se reparten previamente las tareas, y se van insertando las imágenes y los textos, en tiempo real cada uno con su ordenador. Consultando en línea páginas de interés.

S.A. 6: Reflexionar en voz alta sobre las dudas, las curiosidades o las relaciones conceptuales que nos vengan a la cabeza, para ello el profesorado mantendrá una postura abierta para plantear preguntas que los motiven a hablar durante las exposiciones. La introducción de los temas será realizada por el profesorado, pero el alumnado, de manera individual o en grupo, expondrá sus trabajos, presentaciones y realizará el análisis de las obras individualmente y/o en grupo.

Se intentará realizar una clase, cada cierto tiempo, a una actividad más lúdica y participativa elegida de entre las situaciones de aprendizaje enumeradas.

d) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE LA PROGRAMACIÓN.

	Título	Fechas y sesiones
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: TEORÍA DEL ARTE	14/09/23 – 22/09/23
	SA 2: PERSPECTIVA DE GÉNERO	26/09/23 – 29/09/23
	SA 3: ORIGENES DEL ARTE CLÁSICO	3/10/23 – 31/10/23
	SA 4: INFLUENCIAS DEL CLASICISMO EN EL ARTE	2/11/23 – 20/12/23
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 5: ARTE MODERNO DEL SIGLO XVII-XIX	9/01/24 – 24/01/24
	SA 6: ARTE EN EVOLUCIÓN DE FINALES DEL SIGLO XIX	25/01/24 – 8/02/24
	SA 7: PRIMERAS VANGUARDIAS I	8/02/24 – 29/02/24
	SA 8: PRIMERAS VANGUARDIAS II	27/02/24 – 19/03/24
TERCER TRIMESTRE	SA 9: ÚLTIMAS TENDENCIAS DE MEDIADOS DEL SIGLO XX	3/04/24 – 15/05/24
	SA 10: ARTE ACTUAL DEL S. XX-XXI	16/05/24 -30/05/24

e) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

Libros de texto			
	CASALS	HISTORIA DEL ARTE. LOMLOE	9788421874868

El alumnado comienza el curso con un libro de texto asignado de Historia del Arte de la Lomloe, que se puede adaptar a los contenidos de esta asignatura, dado que no hay libro de texto de Fundamentos Artísticos. Lo combinaremos con los antiguos manuales empleados en LOMCE.

La gran cantidad de contenidos y la exposición de imágenes para su comprensión obliga la elección de un manual para facilitar el desarrollo de las clases.

Para ampliar contenidos poco desarrollados en los manuales y facilitar el estudio de la asignatura, incluiré y facilitaré **dosieres** creados por mí, teniendo como fuente internet y otros libros más específicos sobre cada periodo o artista...

Facilitaré también **páginas webs** que sumen información e imágenes, junto a **páginas de museos** para el visionado de obras.

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

Desde la presente materia se intentará participar y estimular el desarrollo en el aula (tanto al grupo de alumnos como a cada alumno en particular) de los diferentes proyectos de centro, teniéndolos en cuenta en el diseño de las diferentes actividades que los alumnos han de realizar, como, por ejemplo:

Plan de Lectura (al alumno se le solicita redactar sus ideas y pensamientos y exponerlos en público), el **Plan de Convivencia** (se solicita al alumno resolver los conflictos acudiendo a los responsables del plan o a los alumnos tutores y a que se involucre en la detección y denuncia de conflictos entre alumnos), el **Plan de Acción Tutorial** (se solicita al alumno que colabore en dicho plan y que se preste a intervenir en él mediante actividades de la materia que puedan tener como público a sus propios compañeros del centro), el **Plan de Atención a la Diversidad** (se pide al alumno valorar y analizar las propuestas estéticas de otros compañeros respetando su variedad y aceptando las diferentes ideologías y credos, así como no rechazar las diferentes propuestas artísticas de otras épocas y culturas), el **Plan de Orientación Académica y Profesional**, al alumno se le ponen constantemente ejemplos de estudios superiores donde son necesarias las habilidades que se desarrollan en esta materia, y se tratan en grupo las posibles preferencias individuales de estudios superiores), el **Plan de Digitalización** (por ejem. al alumno se le solicita que cree, bajo la supervisión del profesor, su carpeta digital, que ha de compartir con el profesor), o el **Plan de Acogida** (se intenta integrar en el grupo de alumnos a las nuevas incorporaciones, integrándolos físicamente en el espacio del grupo no dejando que ocupen espacios perimetrales), entre otros. Su mayor concreción se podrá ir desarrollando en los sucesivos cursos con la revisión de la actual programación.

g) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se realizará, junto al Departamento de Historia, una **visita al Museo del Prado**, donde el alumnado conocerá las colecciones de arte desarrolladas durante el curso. Según organización de tiempos, horarios de viaje, horarios de visita...se contempla la idea de visitar el **Museo Reina Sofia** y la colección del **Museo Thyssen**. Está programada para el segundo trimestre. El alumnado realizará un pequeño resumen de la visita y analizará al menos tres de las obras que más le hayan impresionado.

Se realizará un viaje a Bilbao, ya sea para visitar el Guggenheim o el museo de Bellas Artes, según disponibilidad del museo. La visita se realizará en el segundo trimestre.

Como el número de alumnos/as de bachillerato de artes es muy reducido, normalmente sale muy caro un autobús, se podrá realizar alguna otra salida a Vitoria en transporte público. En la ciudad de Burgos también hay museos de interés para el desarrollo de posibles visitas, como el Museo de la Evolución, el Museo de Burgos situado actualmente en el palacio del siglo XVI "Casa de Miranda" y La Catedral.

Se realizará una visita a las iglesias de Miranda, en horario lectivo. A finales del primer trimestre.

h) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

(Estas propuestas también se podrán aplicar a aquellos alumnos con necesidades educativas especiales):

Se exponen a continuación aquellas formas de representación, de acción, de expresión, e implicación que consideramos necesarias a la hora de atender a la diversidad de personalidades que se recogen en nuestras aulas.

- 1.- Se podrán realizar adaptaciones curriculares no significativas en aquellos casos donde sepamos que habrá gran dificultad para seguir los contenidos mínimos, si se constata esta gran dificultad en su comprensión y suponen un impedimento para alcanzar con un mínimo de las competencias específicas de la materia.
- 2.-La costumbre de traer el material a clase puede ser valorada como muy positiva. Y además se dará todo tipo de refuerzo positivo a los intentos de mantener el orden, aunque éste parezca desordenado.
- 3.-Se dará más importancia al esfuerzo diario que a la consecución de los objetivos programados con buenos resultados.
- 4.-La defensa de su territorio y espacio en la clase, así como de su material y de sus trabajos.
- 5.-Se valorarán los comportamientos que indican predisposición y actitud colaboradora.
- 6.-Se mantendrá toda la observancia posible al hecho de la progresión debida a la dedicación del profesorado y a la del alumnado en colaboración mutua y conjunta.

- 7.-Se instará a los padres y madres a valorar siempre positivamente la asistencia a clase.
- 8.-Se propondrá al alumnado resolver ejercicios acordes a su capacidad intelectual, valorando la fascinación del reto y el mero intento de resolución.
- 9.-Potenciar su ego personal ante cualquier logro conseguido y atender en la medida de lo posible, las llamadas de atención que el alumno realiza al profesor observando si el alumnado reclama la autoestima.
- 10.-Ver y observar si el alumno solicita consejo, dirección, opinión o ayuda para resolver dudas.
- 11.- Aprovechar la intervención del alumnado para obtener un pretexto para proponer y dirigirle en una dirección determinada y ver su reacción.
- 12.-Solicitar toda la información necesaria sobre las características del alumnado, informes, etc. dado que, si los padres, madres o el equipo pedagógico no los comparten con el profesorado, éste no podrá desarrollar un trabajo eficaz, colaborando con el departamento de orientación. En todo caso el deber de sigilo está garantizado.

i) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACION CON SUS ELEMENTOS

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores. Las calificaciones serán emitidas por el profesorado, según los criterios establecidos para este nivel. En algunas ocasiones se puede plantear que realicen una autoevaluación o una evaluación de su grupo de trabajo. Para ello se tendrá en cuenta que la calificación forma parte de una evaluación sumativa, continua, individualizada y formativa.

En caso de suspender una de las evaluaciones se posibilitará la realización de un examen de recuperación de la evaluación y/o trabajo.

La tercera evaluación será la final. La nota final será la media de la calificación otorgada en cada evaluación.

En cada evaluación, la nota global se obtiene a partir de las calificaciones que se aplican a cada ejercicio/instrumento de evaluación aplicando la ponderación que se establezca para cada uno de ellos (que también dependerá del número de ejercicios/trabajos realizados). Unas cuestiones fundamentales a tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumnado, y que en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará son las siguientes:

El no presentar a su debido tiempo un trabajo se penalizará con 0,5 puntos menos, por cada día que pase sin presentarse dicho trabajo, a descontar de la nota de ese trabajo. Un trabajo copiado, no propio o realizado mediante la I.A, será calificado con un cero.

Quien suspenda en junio tendrá que recuperar la asignatura presentándose a las pruebas extraordinarias que se realizarán en las fechas que se propongan, mediante la realización de un examen final donde tendrá que realizar la parte suspensa para su total recuperación.

Herramientas de evaluación, su calificación y su ponderación:

A lo largo de todo el curso se utilizarán las siguientes técnicas de evaluación y calificación: por observación, por análisis del desempeño, por análisis del rendimiento. Que se concretan en las siguientes herramientas de evaluación (y sus porcentajes máximos de ponderación sobre la calificación total):

(1).- OBSERVACION máximo 10%

- Participación y colaboración en clase
- Debates y círculo de opinión
- Montaje y/o exposición de trabajos

(2).- ANALISIS DEL DESEMPEÑO máximo 30%

- Cuaderno de apuntes.
- Cuestionarios/guía para análisis de las obras de arte.
- Pruebas orales de exposición de trabajos y comentarios de arte.
- Trabajo de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico.
- Carpeta y/o dossier de imágenes; digital y o físico.
- Presentaciones en PowerPoint de proyectos colaborativos o unipersonales.

(3).- RENDIMIENTOmáximo 60%

- Pruebas escritas y orales.
- Análisis formal y conceptual de distintas obras.
- Trabajos de ejercicios propuestos que puedan sustituir al examen.
- Trabajo Final / Proyecto Final de investigación personal estético-artístico/gráfico-plástico.

En cada evaluación utilizaremos un mínimo de cuatro de estas herramientas de evaluación (se intentará incluir una prueba/ejercicio de exposición oral al trimestre dependiendo de si se puede asumir el tiempo dedicado a este tipo de pruebas, valorando el retraso que ello supone para el avance y desarrollo de la programación) que dependerán de los contenidos y actividades que se trabajen. En total todas ellas sumarán el 100% de la calificación que se asignará al alumno/a.

Un posible modelo a seguir es el siguiente:

- (1) OBSERVACION.....10%
- (2) TRABAJOS/EJERCICIOS, etc.....30%
- (3) PRUEBAS ORALES Y ESCRITAS.....60%

Recuperación de Pendientes de cursos anteriores

Esta materia únicamente se imparte en 2º de bachillerato por lo que no puede haber alumnado pendiente de un curso anterior.

j) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Uno de los mejores indicadores a tener en cuenta para la revisión de la programación, será el grado de satisfacción y entusiasmo del alumnado al participar de las actividades y ejercicios de clase, tanto por el rendimiento como en el desempeño en el aula.

El porcentaje de aprobados finales y por evaluaciones, será un reflejo del éxito de la programación.

El profesorado de esta materia estará pendiente de las calificaciones obtenidas por el alumnado en la prueba de Fundamentos Artísticos de la PAU, dado que será un elemento evaluador del trabajo realizado durante el curso y así lo recogerá en la memoria final del departamento. Esta memoria del departamento, al final del curso, permitirá replantearse las modificaciones de la programación que sean necesarias para el nuevo curso, será elaborada por el conjunto de profesores/as del departamento didáctico.

La disponibilidad y equipamiento de las aulas, así como el suministro económico/material de dotaciones al centro por parte de la Administración, será otro elemento a evaluar ya que influye decisivamente para el desarrollo de la programación e intervendrá en su evaluación, que marcará el orden y profundización de lo programado. Ello también tendrá una directa relación con la calidad del proceso de enseñanza, que se recogerá en la memoria final del curso. El uso compartido de las aulas, sus espacios e instalaciones, por los diversos grupos de alumnos/as, y su rendimiento, se recogerán en dicha memoria final, como otro elemento que evaluará el grado de desarrollo de lo programado. Así mismo, la formación (en cuanto a la actualización científico-técnica) que desde el ministerio se ofrece al profesorado que imparte esta materia y su disponibilidad y limitación temporal, será otra cuestión que podrán influir en el desarrollo y evolución de las distintas partes de la materia que se ha programado, que puede influir en las decisiones que se tomen para asumir el currículo de la materia y reflejarse en las programaciones.

Los criterios de evaluación y los contenidos de Fundamentos Artísticos son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Explicar de forma respetuosa el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte, estudiando obras de épocas y culturas distintas a partir de la vinculación con su contexto y analizando el concepto de arte al que responden. (CCL1, CP3, CC1, CCEC1)	4.76	TODOS	CT1, CT5		Portfolio	Heteroevaluación	
1.2 Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en periodos y culturas diferentes y analizando sus semejanzas y diferencias. (STEM1, STEM4, CPSAA4)	4.76	TODOS	CT2, CT4, CT5		Portfolio	Heteroevaluación	
1.3 Reflexionar y alcanzar una conclusión personal sobre el fenómeno artístico de la actualidad, analizando la diversidad de lenguajes, formatos y producciones del arte contemporáneo (CCL2, CCEC2)	4.76	TODOS	CT1, CT2, CT3		Portfolio	Heteroevaluación	

2.1 Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando sin prejuicios su evolución a partir del estudio de diversas producciones artísticas de distintos estilos y épocas. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM4, CPSAA4, CC1, CCEC2)	4.76	TODOS	CT3, CT4, CT5		Prueba escrita	Heteroevaluación	
2.2 Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función de forma abierta, crítica y respetuosa. (CCL1, STEM2, CC3, CCEC1)	4.76	TODOS	CT4, CT5		Prueba escrita	Heteroevaluación	
3.1 Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente. (CCL2, STEM4, CC1)	4.76	TODOS	CT2, CT5		Prueba escrita	Heteroevaluación	
3.2 Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes. (CCL3)	4.76	TODOS	CT1, CT2, CT3		Prueba escrita	Heteroevaluación	

3.3 Entender la obra de arte como un testimonio cultural, analizándola desde distintas metodologías y enriqueciendo así el disfrute de la misma (CPSAA1.2)	4.76	TODOS	CT1, CT4, CT5,		<i>Prueba oral</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
3.4 Reconocer las obras más representativas de los distintos movimientos artísticos, identificando las características propias del estilo al que pertenece (STEM2)	4.76	TODOS	CT4, CT5		<i>Prueba oral</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
3.5 Distinguir los códigos visuales empleados en las manifestaciones surgidas a partir de los medios de comunicación de masas, detectando las similitudes y particularidades con otras manifestaciones plásticas (STEM1, CD1, CPSAA4, CCEC2)	4.76	TODOS	CT3, CT4		<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
3.6 Contemplar y analizar directamente obras de arte expuestas en instituciones culturales, favoreciendo la sensibilización hacia la producción artística a través de la observación directa (CCEC1)	4.76	TODOS	CT1, CT2, CT5		<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
4.1 Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su contexto	4.76	TODOS	CT1, CT3, CT5		<i>Prueba oral</i>	<i>Heteroevaluación</i>	

social, geográfico e histórico de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas. (CCL2, STEM1, STEM4, CPSAA4, CC1)							
4.2 Compartir las conclusiones de investigaciones sobre producciones artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su contexto, usando los medios analógicos y digitales más adecuados. (CCL1, CD2)	4.76	TODOS	CT2, CT4, CT5		<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	
4.3 Promover el interés y la necesidad de conservación del patrimonio cultural, entendiéndolo como un fenómeno heterogéneo y dinámico, destacando su papel como fuente de riqueza (CPSAA1.2, CCEC1)	4.76	TODOS	CT1,CT2,CT3,CT4		<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
4.4 Indagar e identificar a aquellas mujeres que hayan destacado en el campo artístico, valorando objetivamente su legado y comparando su proyección en la sociedad coetánea con la de hombres coetáneos a ellas (CCL3, CD1, CCEC2)	4.76	TODOS	CT1, CT4,CT5		<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
5.1 Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas,	4.76	TODOS	CT3,CT5		<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	

conceptos, sentimientos y emociones a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas. (CCL1, STEM2, CC1, CCEC2)					ón		
5.2 Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal. (CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CCEC3.1)	4.76	TODOS	CT3,CT5		Portfolio	Autoevaluación	
6.1 Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios. (CCL1, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1)	4.76	TODOS	CT3,CT5		Prueba escrita	Heteroevaluación	
6.2 Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal. (CCL5, STEM2, CC3, CCEC2)	4.76	TODOS	CT1, CT2, CT5		Prueba oral	Heteroevaluación	

7.1 Plantear proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada. (CPSAA3.1, CC3, CE2, CC3)	4.76	TODOS	CT1, CT5		<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
7.2 Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los roles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás. (CD3, CPSAA3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	4.76	TODOS	CT4,CT5		<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	

ANEXO I: CONTENIDOS DE FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS DE 2º BACHILLERATO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION 2ªEVALUACION 3ª EVALUACION

A. Los fundamentos del arte.

- A.1 Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos. CM
- A.2 Terminología específica del arte y la arquitectura. CM
- A.3 Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
- A.4 Teorías del arte. Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual.
- A.5 Perspectiva de género en el arte: representaciones y creaciones de mujeres. CM
- A.6 Arte conceptual y arte objeto.

B. Visión, realidad y representación.

- B.1 Introducción al arte precolombino y el arte africano precolonial.
- B.2 Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista. CM
- B.3 El impresionismo y posimpresionismo pictórico. CM
- B.4 El Realismo: conceptos y enfoques. El Hiperrealismo. CM
- B.5 El Surrealismo. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad. CM
- B.6 La abstracción: orígenes y evolución. CM

C. El arte clásico y sus proyecciones.

- C.1 Introducción a la arquitectura y escultura griegas. Órdenes. Obras y periodos más relevantes. CM
- C.2 El retrato escultórico en la Roma Antigua.
- C.3 Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media. CM
- C.4 El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento. CM
- C.5 La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica. CM

D. Arte y expresión.

- D.1 La exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura. CM
- D.2 El Romanticismo y el origen de la modernidad. CM
- D.3 El Expresionismo alemán. Del Fauvismo al Expresionismo Figurativo del s. XX. CM
- D.4 Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus.

E. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.

- E.1 El Modernismo. Arquitectura y artes aplicadas. La arquitectura orgánica. CM
- E.2 La Bauhaus. Arte y función. Diseño y artes aplicadas. El Art Déco. Arte y artesanía.
- E.3 La arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno. CM

- E.4 Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
- E.5 El arte en pantalla: el videoarte, arte en las redes, arte digital. La luz como elemento plástico.
- E.6 Arte y ecología. Del Land Art y el Arte Povera hasta nuestros días. CM
- E.7 El arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo. Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.

F. Metodologías y estrategias.

- F.1 Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
- F.2 La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- F.3 Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
- F.4 Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

CT1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT2. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT3. Las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.

CT4. Las actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES
PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II**

2º BACHILLERATO

CURSO 2025-2026

IES FRAY PEDRO DE URBINA

PROFESOR/A:

ANA MERCEDES CORRAL PÉREZ

Índice

- a) Introducción: conceptualización y características de la materia**
- b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales**
- c) Metodología didáctica**
- d) Secuencia de unidades temporales de programación (Pag.12)**
- e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.**
- f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.**
- g) Actividades complementarias y extraescolares.**
- h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.**
- i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.**
- j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.**

ANEXO I.

Contenidos de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II de 2º Bachillerato. Secuenciación de contenidos por evaluaciones. Contenidos mínimos (cm).

ANEXO II.

Contenidos transversales de Bachillerato.

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II se establecen en el anexo III del *Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León*.

b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II son las establecidas en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

c) Metodología didáctica.

Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

El curso comienza con una introducción general sobre la terminología, las técnicas y los materiales y haciendo un repaso de lo más fundamental que se trabajó en el curso anterior. Al inicio se trabajarán los fundamentos del Sistema Diédrico, posteriormente, se incidirá la construcción del dibujo del espacio y sus perspectivas. Finalmente se trabajarán contenidos de geometría plana completando los del curso de 1º. Durante todo el curso se concienciará al alumno de la correcta descripción formal de las soluciones técnicas y de la limpieza y orden de sus productos, dejando muy claro en todo el proceso cuáles son los contenidos mínimos que se establecen.

En general, el desarrollo de los contenidos del Dibujo Técnico se plantea desde una aproximación a los mismos de forma objetiva. La representación se ajusta a los procedimientos gráficos que vemos se solicitan en la EBAU. El profesor mostrará el correcto uso de los útiles del dibujo, y será el que aporte las correcciones de los ejercicios, pero también los propios alumnos realizarán constantemente su corrección/evaluación durante la realización de los ejercicios planteados.

Las referencias constantes a la realidad por medio del análisis de las formas geométricas contribuyen positivamente a la relación de los contenidos con el entorno habitual del alumno, evitándose así caer en el uso de contenidos abstractos o alejados de la percepción del alumnado. Con el presente temario se trata de ofrecer un recorrido a través de la geometría descriptiva que va desde las figuras más simples hasta las más complejas, sin olvidar la permanente relación de todas ellas con los objetos cotidianos, la arquitectura y con las Bellas Artes en general. Con un claro propósito de relacionar la geometría descriptiva con las formas más comunes de nuestro entorno, sin renunciar por ello a los ejercicios más reglados del dibujo técnico. Se han buscado raíces históricas de la geometría para subrayar la lenta evolución de esta parte de la ciencia, dado que el alumno ha de comprender (y ser consciente) que las construcciones formales que se trabajan en el aula, son el resultado de un gran esfuerzo compartido por muchos científicos a lo largo del tiempo, y deseamos que sea así. Hay que destacar que no existe un método preciso para sumergirse en el estudio de la geometría descriptiva, que no sólo es un vehículo para alcanzar las competencias clave, sino que su dominio permitirá al alumno avanzar en el logro de dichas competencias. Hace falta paciencia y aplicación para abordar los temas propuestos, incluso contando con una buena base de conocimientos y destrezas y uso de materiales.

Las Pruebas de Acceso a la Universidad marcan profundamente la orientación de los contenidos de este curso, ya que dicha Prueba impone al alumno/a un examen donde se le pide que resuelva tres ejercicios los cuales indicarán la madurez alcanzada en el dominio de la materia de Dibujo Técnico.

El Dibujo Técnico fomenta el desarrollo de la visión espacial y el desarrollo de un lenguaje universal para representar y construir formas en tres y en dos dimensiones. El alumno ha de seguir las explicaciones del profesor y completar sus observaciones y apuntes con bocetos a mano alzada, que son el resumen del concepto a aplicar y que marca las fases de la resolución de los problemas.

Los contenidos de esta materia nos ayudan a que el alumno/a razone, analice, sintetice y descubra las relaciones entre los distintos elementos que se le presentan, reconociendo que a la solución se puede

llegar por varios y distintos procesos. Se le pedirá que realice estas reflexiones en grupos o individualmente y que las ponga en común ante el resto de la clase.

Durante las exposiciones del profesor/a constantemente se harán conexiones entre los contenidos con problemas reales, tanto del entorno cercano como el de un entorno profesional.

A su vez, el alumno/a debe mostrar, a través de los ejercicios, láminas, proyectos y exámenes, que en su aprendizaje es necesario conjugar los aspectos racionales con los fines creativos usando todo ello en un lenguaje universal como es el Dibujo Técnico. Con estos planteamientos se pretende la adquisición de unos conocimientos, vocabulario, recursos y destrezas gráficas, que permitan, tanto la posibilidad de expresarse correctamente a través de medios gráficos, como el desarrollo de la personalidad capaz de proyectar ideas/proyectos complejos y concretar sus fases de elaboración.

La adquisición de los conocimientos se producirá de forma progresiva y continua, y cada ejercicio facilita la ejecución del posterior. Intentamos programar los trabajos de tal forma que el alumno pueda ser consciente de la progresiva adquisición de habilidades y recursos gráfico-técnicos, adecuados para la representación de las formas geométricas regulares. La docencia debe estimular e ilusionar al alumno con las posibilidades de lograr un dominio del dibujo, que le motiven e inviten a invertir un tiempo indispensable en su formación. Se debe mostrar cómo el estudio, análisis y representación objetiva y rigurosa de las formas, permiten representar la realidad de una manera más creativa y personal, demostrándose así que el dominio de un lenguaje (como es el del Dibujo Técnico) permite a su vez la creación mental de nuevas ideas.

Los métodos docentes buscan un método individualizado, basado en el hacer, en la estimulación y en el espíritu inconformista ante los resultados obtenidos, encaminado a fomentar la autoevaluación y la plasticidad mental, adquiriendo la convicción de que todos los problemas tienen una solución si se analizan correctamente. La enseñanza se basará en realización de los ejercicios propuestos, sobre las explicaciones teóricas, con recursos y modos de representar las formas y objetos. Se fomentará el poder acudir a los contenidos en internet para buscar soluciones y el trabajo diario, que además el alumno ha de realizar por su cuenta para asimilar e interiorizar lo expuesto en el aula. Siempre el profesor estará dispuesto a aclarar dudas de las sesiones anteriores y a ofrecer más ejercicios de refuerzo a aquellos alumnos que lo requieran.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Los alumnos trabajarán de manera individual sus proyectos personales. Los proyectos colaborativos se podrán realizar con grupos de tres o cuatro alumnos. Los tiempos dedicados a cada ejercicio se establecen como múltiplos de una hora. Debido a las particularidades tan diversas de cada alumno, los tiempos que se dedican a cada actividad pueden variar siendo la mayoría del grupo la que marca el ritmo de la clase, pero eso se evitará que nadie quede “ocioso” ofreciéndole un reto extra en el ejercicio que se haya resuelto. Los trabajos y láminas propuestos han de entregarse en el plazo establecido, para que así el alumno adquiera un compromiso que será necesario asumir en su futura etapa profesional. Dicho tiempo se podrá delimitar mientras el profesor evalúa el ritmo de trabajo del alumno y del grupo (su rendimiento y desempeño y la superación de las etapas/fases del ejercicio).

d) Secuencia de unidades temporales de programación. (Pag.12)

Dado que esta es una materia relativamente nueva en esta modalidad de Bachillerato, en el momento actual nos es imposible precisar con exactitud el tiempo que se podrá dedicar a cada unidad didáctica, dado que dependerá de la complicación del aprendizaje de las técnicas y habilidades que se pretenden adquirir y de las propias capacidades y habilidades del alumnado (nuestro grupo de alumnos recoge una gran diversidad desde el punto de vista de la motivación como desde la madurez que nuestros alumnos poseen en su visión espacial). Realizaremos/preveremos una secuenciación de contenidos (cada contenido coincide con la denominación de una unidad didáctica) por trimestre, y según vayamos realizando las distintas unidades didácticas iremos anotando su duración (en el cuaderno del profesor) para que con esta experiencia podamos completar las programaciones en los cursos futuros.

Se establece la unidad mínima de temporalización en 2 horas. Característica que se aplicará básicamente a la totalidad de lo realizado durante el primer trimestre. Durante el segundo y tercer trimestre la temporalización asignada a los distintos contenidos irá de entre 4h a 8h, dado que se trabajarán actividades más complejas y que requieren de fases o procesos (individuales y colaborativos más complejos). Hemos observado un salto cualitativo en algunos contenidos del currículo de 2º curso que no tienen en cuenta las limitaciones de los contenidos de 1º. Intentaremos resolverlos añadiendo por nuestra cuenta nuevos contenidos que consideramos fundamentales para mantener la coherencia del currículo, como son los contenidos de las secciones de poliedros, su abatimiento y su verdadera magnitud, en el sistema diédrico. De igual manera esto ocurre con los tipos de Perspectiva Cónica y la representación de formas tridimensionales.

Presentamos una situación de aprendizaje por trimestre, como mínimo. Con la experiencia que adquiramos durante este curso, el profesor podrá ir sumando paulatinamente otras SA para incorporarlas a su programación anual.

Las SA (que la LOOMLOE justifica necesario establecer ante el supuesto, alto grado de abstracción de los contenidos que se imparten, no es muy justificable, a nuestro entender, en esta materia, tanto en su nuevo desarrollo LOMLOE como en las anteriores leyes, puesto que esta materia constantemente ha estado acercando al alumno a la realidad de su entorno) que pretendemos secuenciar con:

-PRIMER TRIMESTRE.

SA 1: “La estructura tridimensional que nos rodea y tu visión espacial: organiza en tu cerebro las formas desde sus proyecciones planas”

-SEGUNDO TRIMESTRE.

SA 2: “Dibujar como ve tu ojo y como percibes el espacio. El Renacimiento del espacio (construcciones 3D en perspectiva)”.

-TERCER TRIMESTRE.

SA 3: “Diseñar, decorar y ambientar tu casa con un proyecto de interiorismo”

SA 4: “Diseñando objetos decorativos y funcionales”.

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Al no disponer de libro de texto utilizaremos diferentes fuentes de información y proyectaremos presentaciones para explicar e ilustrar los temas tratados. También se acudirá a páginas webs, documentales y videos online sobre técnicas y artistas de diferentes épocas y países.

Para la resolución de dudas, problemas y situaciones, se recurre a la bibliografía de la modalidad de Dibujo Técnico de la rama de Ciencias. Hay tres libros en específico que resultan de utilidad:

-Ramírez Burillo, Pablo. 1986. “Dibujo Técnico y Diseño Artístico, BUP 2” Editorial Santillana

-Morasso, Emilio y Bueno, Manuel. “Dibujo 1º BUP”

-Fuentes Otero, José Luis y González Hernán, Mariano. 1976. “1º Diseño”. Ed. Didascalía S.A.

Hemos de destacar la dificultad por encontrar un libro de texto para el alumnado, aunque esta cuestión parece ser típica en todas las asignaturas de esta modalidad de Bachillerato. No entendemos cómo esta situación sólo se da en este bachillerato y que la autoridad educativa competente, no haya resuelto esta cuestión, puesto que se deja al profesorado con un simple enunciado de temas, sin ofrecer el desarrollo y contenido, homologado, de los mismos. Por ello se acudirá a páginas webs, documentales y videos online sobre contenidos técnicos.

Acudimos a libros de Dibujo Técnico de Ciencias para resolver cuestiones que también son comunes en el Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño. Y destacamos un par de libros, incunables, que para nuestra sorpresa, nos dan muchas ideas y sugerencias de ejercicios y aplicaciones, encontrado en gran sintonía con esta materia y sus competencias específicas, tan recientemente creada para nuestro Bachillerato Artístico. Tel aula cuenta con pizarra digital.

f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Desde la presente materia se intentará participar y estimular el desarrollo en el aula (tanto al grupo de alumnos como a cada alumno en particular) de los diferentes proyectos de centro, teniéndolos en cuenta en el diseño de las diferentes actividades que los alumnos han de realizar, como por ejemplo:

Plan de Lectura (al alumno se le solicita redactar sus ideas y pensamientos y exponerlos en público), el Plan de Convivencia (se solicita al alumno resolver los conflictos acudiendo a los responsables del plan o a los alumnos tutores y a que se involucre en la detección y denuncia de conflictos entre alumnos), el Plan de Acción Tutorial (se solicita al alumno/a que colabore en dicho plan y que se preste a intervenir en él mediante actividades de la materia que puedan tener como público a sus propios compañeros del centro), el Plan de Atención a la Diversidad (se pide al alumno valorar y analizar las propuestas estéticas de otros compañeros respetando su variedad y aceptando las diferentes ideologías y credos, así como no rechazar las diferentes propuestas artísticas de otras épocas y culturas), el Plan de Orientación Académica y Profesional al alumno se le ponen constantemente ejemplos de estudios superiores donde son necesarias las habilidades que se desarrollan en esta materia, y se tratan en grupo las posibles preferencias individuales de estudios superiores), el Plan de Digitalización (por ejem. al alumno se le solicita que cree, bajo la supervisión del profesor, su carpeta digital, que ha de compartir con el profesor), o el Plan de Acogida (se intenta integrar en el grupo de alumnos/as a las nuevas incorporaciones, integrándolos físicamente en el espacio del grupo no dejando que ocupen espacios perimetrales), entre otros. Su mayor concreción se podrá ir desarrollando en los sucesivos cursos con la revisión de la actual programación.

g) Actividades complementarias y extraescolares.

En principio, no se prevé la realización de ninguna actividad complementaria y extraescolar, aunque en función de la oferta se puede realizar una visita al Museo de Arte Contemporáneo del País Vasco, Artrium, en Vitoria o Guggenheim de Bilbao, pero la realización de actividades de montaje de exposiciones con trabajos de los alumnos/as dentro de las dependencias del centro, como actividad complementaria, forman parte de una autoevaluación, que el alumno/a realiza al contemplar su trabajo fuera de su propia mesa, trascendiendo su espacio de trabajo y viendo las consecuencias estéticas de sus propuestas de manera más objetiva y crítica, a la par que con ello se fomenta la implicación de la actividad artística del alumno/a en la transformación de un espacio social.

h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

(Estas propuestas también se podrán aplicar a aquellos alumnos con necesidades educativas especiales):
Se exponen a continuación aquellas formas de representación, de acción, de expresión, e implicación que consideramos necesarias a la hora de atender a la diversidad de personalidades que se recogen en nuestras aulas.

- 1.- Se podrán realizar adaptaciones curriculares no significativas en aquellos casos donde sepamos que habrá gran dificultad para seguir los contenidos mínimos, si se constata esta gran dificultad en su comprensión y suponen un impedimento para alcanzar con un mínimo de las competencias específicas de la materia.
- 2.-La costumbre de traer el material a clase puede ser valorada como muy positiva. Y además se dará todo tipo de refuerzo positivo a los intentos de mantener el orden, aunque éste parezca desordenado.
- 3.-Se dará más importancia al esfuerzo diario que a la consecución de los objetivos programados con buenos resultados.
- 4.-La defensa de su territorio y espacio en la clase así como de su material y de sus trabajos.
- 5.-Se valorarán los comportamientos que indican predisposición y actitud colaboradora.
- 6.-Se mantendrá toda la observancia posible al hecho de la progresión debida a la dedicación del profesor y a la del alumno en colaboración mutua y conjunta.
- 7.-Se instará a los padres a valorar siempre positivamente la asistencia a clase.
- 8.-Se propondrá al alumno resolver ejercicios acordes a su capacidad intelectual, valorando la fascinación del reto y el mero intento de resolución.
- 9.-Potenciar su ego personal ante cualquier logro conseguido y atender en la medida de lo posible, las llamadas de atención que el alumno realiza al profesor observando si el alumno reclama la autoestima.
- 10.-Ver y observar si el alumno/a solicita consejo, dirección, opinión o ayuda para resolver dudas.
- 11.-Aprovechar la intervención del alumno para obtener un pretexto para proponer y dirigirle en una dirección determinada y ver su reacción.

12.-Solicitar toda la información necesaria sobre las características del alumno, informes, etc. dado que si los padres o el equipo pedagógico no los comparten con el profesor, éste no podrá desarrollar un trabajo eficaz, colaborando con el departamento de orientación. En todo caso el deber de sigilo está garantizado.

i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores. Las calificaciones serán emitidas por el profesor según los criterios establecidos para este nivel, o ratificadas por él mismo cuando se le plantee al alumno realizar una autoevaluación o una evaluación de su grupo de trabajo. Para ello se tendrá en cuenta que la calificación forma parte de una evaluación sumativa, continua, individualizada y formativa.

Además se posibilitará, dado el uso constante de técnicas y recursos gráficos, que si la primera evaluación se suspende, se puede recuperar aprobando la segunda evaluación (y/o presentando rehechos o mejorados aquellos trabajos que se quedaron suspensos). Y así mismo con la segunda evaluación. La tercera evaluación será la final. La nota final será la media de la calificación otorgada en cada evaluación. En cada evaluación, la nota global se obtiene a partir de las calificaciones que se aplican a cada ejercicio/instrumento de evaluación aplicando la ponderación que se establezca para cada uno de ellos (que también dependerá del número de ejercicios/trabajos realizados). Unas cuestiones fundamentales a tener en cuenta en la evaluación del desempeño y del rendimiento del alumno, y que en cada evaluación se tendrá en cuenta y aplicará son las siguientes:

Se descontará al alumno 0,5 puntos por cada vez que no traiga el material requerido y necesario para su trabajo. De igual manera, no cuidar y respetar los materiales ajenos y del aula, podrá recibir la misma sanción. El no presentar a su debido tiempo un trabajo se penalizará con 0,5 puntos menos, por cada día que pase sin presentarse dicho trabajo, a descontar de la nota global de la evaluación. Un trabajo copiado o no propio será calificado con un cero.

El alumno que suspenda en junio tendrá que recuperar la asignatura presentándose a las pruebas extraordinarias que se realicen en las fechas que se propongan, mediante la presentación/reelaboración de aquellos ejercicios suspendidos o mediante la realización de ejercicios similares a los planteados durante el curso.

La falta reiterada a clase implica la no realización presencial del trabajo propuesto y ello podrá suponer una falta de rendimiento que se recogerá como una calificación negativa. Si las faltas son justificadas el alumno podrá realizar los trabajos atrasados de manera no presencial y tener otro plazo posterior para su presentación a la fecha acordada.

Herramientas de evaluación, su calificación y su ponderación:

A lo largo de todo el curso se utilizarán las siguientes técnicas de evaluación y calificación: por observación, por análisis del desempeño, por análisis del rendimiento. Que se concretan en las siguientes herramientas de evaluación y sus porcentajes de ponderación sobre la calificación.

1. EXÁMENES/ TÉCNICA DE RESULTADO..... 60%

- Pruebas escritas teórico-prácticas y gráfico-plásticas (55%).
- Pruebas orales o defensa de un proyecto o exposición de trabajos (5%).

2. TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN.....20%

- Proyectos colaborativos y unipersonales.

- Cuaderno del alumno/a.
- Carpeta física de las actividades del alumno/a.
- Carpeta digital de las actividades del alumno/a.
- Presentaciones en PowerPoint.
- Montaje de exposición de trabajos.

3. TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN.....15%

- Actividad de aula.

4. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN..... 5%

- Registro en el cuaderno del profesor de hábito de trabajo, participación, comportamiento, colaboración en clase y actitud.

En cada evaluación utilizaremos estas herramientas de evaluación (se intentará incluir una prueba/ejercicio de exposición oral al trimestre dependiendo de si se puede asumir el tiempo dedicado a este tipo de pruebas) que dependerán de los contenidos, actividades que se trabajen. En total todas ellas sumarán el 100% de la calificación que se asignará al alumno/a.

A lo dicho anteriormente hay que adjuntar que al alumno/a se le podrá sancionar con 0,5 puntos a descontar de la nota del apartado correspondiente en cada evaluación cada vez que:

No traiga el material necesario, no respete el material de los compañeros ni el del aula, por cada día de retraso en la entrega de sus trabajos, por palabras mal sonantes y falta de respeto hacia sus compañeros o al profesor/a.

j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Uno de los mejores indicadores a tener en cuenta para la revisión de la programación, será el grado de satisfacción y entusiasmo del alumno al participar de las actividades y ejercicios de clase, tanto por el acabado técnico-creativo de sus trabajos como por su rendimiento y desempeño en el aula. Es inevitable preguntar también, como un elemento fundamental de la evaluación de la programación didáctica, al profesor qué grado de satisfacción obtiene en el desempeño de su actividad docente.

El porcentaje de aprobados finales y por evaluaciones, será un reflejo del éxito de la programación. El profesor de esta materia estará pendiente de las calificaciones obtenidas por los alumnos en la prueba de Dibujo Artístico de la EBAU dado que será un elemento evaluador del trabajo realizado durante el curso y así lo recogerá en la memoria final del departamento. Esta memoria del departamento, al final del curso, permitirá replantearse las modificaciones de la programación que sean necesarias para el nuevo curso, será elaborada por el conjunto de profesores del departamento didáctico.

A lo largo de todas las reuniones del departamento se recogerán en el acta, aquellas consideraciones que sean oportunas sobre el desarrollo de las programaciones didácticas. Al final de cada trimestre, en dichas actas se recogerá el análisis que cada profesor aporte sobre la secuenciación y realización de las unidades didácticas/situaciones de aprendizaje realizadas y su sincronismo con lo programado.

Los alumnos podrán ejecutar una evaluación hacia el docente. Además, el docente realizará una evaluación continua, cualitativa, concretando problemas y soluciones, revisando la metodología, la adecuación de contenidos, el nivel de orden y escucha... Recogido mediante anotaciones para su reflexión.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE		
Nombre y Apellidos		
Curso y grupo		
Nº	ÍTEMS	1 a 10
1	ESTRUCTURA Y SESIONES	
	Actividades bien organizadas y dirigidas	
	Explicaciones claras y adaptadas	
	Orden correcto de proyectos	
	Sesiones amenas	
	Demostración de conocimientos	
	Relación coherente de teoría y práctica	
2	INTERACCIONES	
	Fomento de la participación	
	Resolución de dudas	
	Preocupación por la aprehensión de la explicación	
3	EVALUACIÓN	
	Los conocimientos han sido útiles	
	Método de evaluación justo	
	Corrección adecuada a cada proyecto	
	Calificación ajustada a las rúbricas	
4	GENERAL	
	Grado de satisfacción con el docente	
	Me gustaría recibir clases con este docente otra vez	
5	OBSERVACIONES ADICIONALES	

La disponibilidad y equipamiento de las aulas, así como el suministro económico/material de dotaciones al centro por parte de la Administración, será otro elemento a evaluar ya que influye decisivamente para el desarrollo de la programación e intervendrá en su evaluación, que marcará el orden y profundización de lo programado. Ello también tendrá una directa relación con la calidad del proceso de enseñanza, que se recogerá en la memoria final del curso. El uso compartido de las aulas, sus espacios e instalaciones, por

los diversos grupos de alumnos, y su rendimiento, se recogerán en dicha memoria final, como otro elemento que evaluará el grado de desarrollo de lo programado. Así mismo, la formación (en cuanto a la actualización científico-técnica) que desde el ministerio se ofrece al profesorado que imparte esta materia y sus disponibilidad y limitación temporal, será otra cuestión que podrán influir en el desarrollo y evolución de las distintas partes de la materia que se ha programado, que puede influir en las decisiones que se tomen para asumir el currículo de la materia y reflejarse en las programaciones.

Para la evaluación de la programación didáctica se sigue la siguiente tabla:

Ítems de evaluación	Evaluación continua: ajustes y adaptaciones	Evaluación final: propuestas de mejora
Resultados obtenidos	- - -	- - -
Contenidos impartidos	- - -	- - -
Coherencia metodológica	- - -	- - -
Eficiencia evaluativa	- - -	- - -

Los criterios de evaluación y los contenidos de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Criterios de evaluación 1ª EVALUACION 2ª EVALUACION 3ª EVALUACION	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales			Instrumento de evaluación	Agente evaluador	SA
1.1 Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte, y el diseño, comprendiendo el motivo, interés o intencionalidad con la que se han utilizado. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)	8,3%	A1, A3, A5, A6, A7, A8, D1, D2, D3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Prueba oral	Heteroevaluación	SA3 SA4
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
1.2 Conocer referencias de arquitectura, diseño, escultura y pintura que exploren cánones aritméticos y simbólicos entre otros estableciendo las relaciones entre estos y las diferentes épocas y contextos. (CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CC2, CCEC1, CCEC2)	8,3%	A4, A9, B4, C1, C2, C3,	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Cuaderno del alumno	Coevaluación	SA2
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
2.1 Diseñar y ejecutar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (CCL1, STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1)	8,3%	A1, A3, A5, A6, A7, A8, D1, D2, D3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Prueba práctica	Autoevaluación	SA3 SA4
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
2.2 Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos, valorando su aplicación en numerosos diseños, estructuras arquitectónicas, formas decorativas y objetos de uso común. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2)	8,3%	A1, A3, A5, A6, A7, A8, D1, D2, D3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Proyecto	Coevaluación	SA3 SA4
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
2.3 Desarrollar la observación y el análisis a través del ejercicio sistemático de diversas formas de registro, utilizando el esbozo, cuaderno de campo y diario gráfico, estructurando toda la información de	8,3%	A2, B1, B2, B3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Cuaderno del alumno	Coevaluación	SA1
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	

forma lógica, racional y creativa. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CE3)						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
3.1 Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA5, CE3)	8,3%	A4, A9, B4, C1, C2, C3,	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Prueba práctica	Coevaluación	SA1
						Proyecto	Coevaluación	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
3.2 Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	8,3%	A4, A9, B4, C1, C2, C3,	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Proyecto	Heteroevaluación	SA2
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
3.3 Manifestar el dominio progresivo en la realización a mano alzada de ejercicios de representación del espacio, ajustándose a los sistemas de representación convencionales. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3)	8,3%	A2, B1, B2, B3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Cuaderno del alumno	Coevaluación	SA1
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
4.1 Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (CCL2, CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	8,3%	A1, A3, A5, A6, A7, A8, D1, D2, D3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Proyecto	Coevaluación	SA3 SA4
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
4.2 Justificar el proceso de diseño movilizand conocimientos, referenciando fuentes de investigación y utilizando el vocabulario específico adecuado al contexto. (CCL2, CP2, STEM4, CD1, CD2)	8,3%	A1, A3, A5, A6, A7, A8, D1, D2, D3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Prueba práctica	Coevaluación	SA3 SA4
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
4.3 Dominar el croquizado a mano alzada utilizándolo como elemento imprescindible en el proceso de trabajo. (STEM4, CD1, CD2)	8,3%	A4, A9, B4, C1, C2, C3,	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			Cuaderno del alumno	Coevaluación	
						Prueba práctica	Elija un elemento.	

						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
5.1 Realizar y presentar, de forma individual y colectiva proyectos sencillos relacionados con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas del dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte. (STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)	8,3%	A1, A3, A5, A6, A7, A8, D1, D2, D3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5			<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA3 SA4
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	
						Elija un elemento.	Elija un elemento.	

ANEXO I. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO IIDE 2º BACHILLERATO. SECUENCIACION DE CONTENIDOS POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1ª EVALUACION – 2ª EVALUACION – 3ª EVALUACION

A. Geometría, arte y entorno.

- A.1 Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.
- A.2 Bocetos a mano alzada.
- A.3 Estructuras geométricas en el arte, en el diseño y en la arquitectura.
- A.4 Módulo y redes modulares. Composiciones modulares en el diseño gráfico de objetos y de espacios.
- A.5 Transformaciones geométricas. Aplicación en la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.(CM)
- A.6 Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.(CM)
- A.7 Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.(CM)
- A.8 Evolución de la forma tridimensional: la estructura. La estructura como soporte y como base compositiva. Tipos de estructuras y su visualización.
- A.9 La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo. Esquemas compositivos.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- B.1 Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.(CM)
- B.2 Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.(CM)
- B.3 Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- B.4 Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos.(CM) Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- C.1 Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.(CM)
- C.2 Vistas acotadas de objetos mediante cortes, secciones y roturas. (CM)
- C.3 Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- D.1 El proyecto: tipos, elementos y fases. Programación de tareas.
- D.2 Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo en 2D y 3D, utilizando programas de dibujo asistido por ordenador aplicados a proyectos de arte y diseño.
- D.3 Mapas conceptuales y presentación.

ANEXO II:

CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

Dichos contenidos se trabajarán en todas las SA programadas, a lo largo de todo el curso, en todas y cada una de las evaluaciones, mediante el uso de tecnologías de la información, la reflexión sobre la diversidad y pluralidad, mediante la exposición y presentación oral de trabajos e ideas, y en la realización de apuntes, memorias y su exposición oral, solamente la propia formación del profesorado será la que delimite la profundización y desarrollo de estos temas.

CT1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT2. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT3. Las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.

CT4. Las actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.

Se concretan de la siguiente manera:

-Se solicitará al alumnado (por rotación) que realice una lectura de los apuntes realizados en clase en sustitución del libro de texto.

-Se puede solicitar al alumnado que realice una descripción por escrito de las fases que tienen un ejercicio hasta llegar a su solución y de los pasos seguidos. E incluso una lectura del libro de texto que se pueda seguir, dando las pautas para la resolución de cualquier ejercicio. Así mismo se podrán realizar lecturas de autores que versen sobre la perspectiva.

-Durante todo el curso se hará especial seguimiento de las faltas de ortografía del alumno.

-Realización de listado de vocabulario pertinente según los temas trabajados.

En el desarrollo de esta asignatura se anima con asiduidad al alumnado a visitar distintas fuentes de información para complementar los temas de los que se habla en el aula. La mayoría de las veces dichas búsquedas se realizan en fuentes digitales, pero también se les recomiendan lecturas relacionadas directa o indirectamente con los contenidos. Así como acudir a los materiales que el ministerio tiene publicados. Se trabaja constantemente la comprensión. Y se dan constantemente recomendaciones sobre el orden y la limpieza visual de los apuntes. El Dibujo Técnico es un lenguaje gráfico donde el alumnado realiza un aprendizaje sobre sus propios códigos de representación. Creemos que mediante la elaboración de apuntes de clase y siguiendo las propias exigencias de la materia, en cuestiones de limpieza y orden en los ejercicios de clase, contribuimos a fomentar este tipo de medidas.

- En esta asignatura se fomenta el estudio de obras pictóricas, sobre todos las renacentistas que poseen una sólida construcción espacial basada en la perspectiva cónica central u oblicua.

-El uso de recursos digitales para la comprensión espacial y el diseño de formas, requiere también una reflexión sobre los derechos de autor y el concepto de originalidad, que intentaremos estimular en las sesiones que mejor lo permitan.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIBUJO TÉCNICO II

2º BACHILLERATO

CURSO 2025-2026

Profesor/a
Ana Mercedes Corral Pérez

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS**
- 3. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES**
- 4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- 5. OBJETIVOS GENERALES**
- 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURRÍCULO PRESCRIPTIVO**
- 7. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS**
- 8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR**
- 9. CONTENIDOS MÍNIMOS**
- 10. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR**
- 11. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
- 13. MEDIDAS QUE PROMUEVAN EL HÁBITO A LA LECTURA**
- 14. FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA**
- 15. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**
- 16. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y SUS INDICADORES DE LOGRO**

1. INTRODUCCIÓN

Estructurado en tres grandes bloques como son la Geometría métrica, Geometría descriptiva y la Normalización; el Dibujo Técnico se presenta como la antesala para poder conectar adecuadamente con cualquier estudio superior, bien sean profesionales o de tipo universitario, relacionados con disciplinas como la arquitectura, ingenierías o las bellas artes.

Es un área eminentemente práctica, si bien no falta, para poder abordar este aspecto un profundo estudio teórico.

En el material a utilizar, la teoría se encontrará acompañada en todo momento por un número significativo de ejercicios, resueltos de forma clara y concisa. Utilizándose para ello una nomenclatura y unos grafismos que ayuden a formalizar o visualizar el problema que se plantea.

En el bloque de Normalización se tendrá en cuenta además de el aspecto eminentemente técnico y riguroso que la “Norma” exige la faceta artístico-creativa, que, porqué no decirlo, cualquier técnico, en el momento más insospechado debe recurrir a ella. Ya que no debe olvidarse la estrecha relación que siempre ha habido entre la ciencia y el arte.

A lo largo del todo el curso se trabajará el tema de materiales y técnicas gráficas como recurso lógico para poder solventar con éxito desde un punto de vista formal las exigencias que los tres bloques de contenidos puedan plantear

2. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

El currículo para el Bachillerato especifica que pretende dar respuesta a la necesaria continuidad con la etapa anterior y actualizar los programas desde una perspectiva científica, social y didáctica.

Analizando las orientaciones generales de la etapa y las específicas para cada materia se extraen un conjunto de principios marco que garantizarán la coherencia entre cursos y materias del Proyecto Curricular. Estos principios son: *impulsar el nivel de desarrollo de capacidades del alumno, promover la construcción de estrategias de aprendizaje autónomo y estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos.*

Impulsar el nivel de desarrollo del alumno

En el Bachillerato, considerado como tramo no obligatorio y de carácter orientador y propedéutico para estudios superiores, los conocimientos previos deben ser funcionalizados e integrados, han de dar cabida a otros contenidos que faciliten el desarrollo del pensamiento formal propio de la etapa.

Al tiempo, el tratamiento sistemático de los contenidos en situaciones de comunicación y relación en el aula, puede y debe estimular capacidades socioafectivas concretadas en actitudes como la tolerancia, la participación y la relativización de puntos de vista.

Promover la construcción de estrategias de aprendizaje autónomo

La potenciación de técnicas que gradualmente se conviertan en estrategias de trabajo personal es cada vez más necesaria en la sociedad que la que vivimos. En ella, los conocimientos se encuentran en permanente transformación. El Bachillerato contempla este principio desarrollado en varios de los objetivos de la Etapa y, además, será fundamental para la superación de las pruebas de acceso a otros estudios y para la preparación e integración activa del alumno en tramos superiores. La materialización de este principio ha de contemplar:

Adquisición de herramientas de trabajo: análisis de diversos tipos de textos, esquemas, mapas de contenido, búsqueda y selección de información significativa en diversas fuentes (contemplando las nuevas tecnologías), estrategias de resolución de problemas, análisis de información gráfica, etc.

Potenciación de las diferentes formas de comunicación y expresión.

Planificación y evaluación de sus propios planes y tareas a corto, medio y largo plazo.

Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos

En el Bachillerato, la materia constituye la forma básica de estructuración de los contenidos. Esta forma de organización curricular facilita, por un lado, un tratamiento más profundo y riguroso de los contenidos y contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis de los alumnos.

A pesar de ello, conviene insistir en el papel conjunto que todos los programas poseen para la consecución de los objetivos de la etapa. Debido a ello, la relación existente entre las materias de modalidad, las optativas y las comunes puede y debe ser estimulada por diversas vías. En ocasiones será la conceptual, pero no olvidaremos que las transferencias pueden llevarse a efecto, también, a través de las estrategias de aprendizaje común y el propósito conjunto de estimular el desarrollo del pensamiento abstracto en la etapa.

Criterios metodológicos para la práctica docente:

1º Nivel de recuerdo. Una enseñanza es tanto más eficaz cuanto más se potencie el tiempo de recuerdo y la agilidad para recordar operativamente algo que fuera enseñado.

Por lo que la explicación teórica del profesor evitará demostraciones memorísticas y engorrosas, tendiendo a una búsqueda razonada de soluciones procurando ser claros y concisos, utilizando ejemplos que ilustren la explicación.

No es necesario que se demuestren todos los teoremas y propiedades, bastando muchas veces con que el profesor los enuncie para que el alumno tenga una referencia en la que apoyar sus conocimientos y fundamentar sus posibles investigaciones.

2º Posibilidad de ser llevado el dato a la práctica inmediata. En la resolución de problemas geométricos, conviene usar el método de análisis y síntesis.

En los sistemas de representación se analizará la estructura geométrica de cada sistema, resolviendo primero los ejercicios en el espacio y llevando los resultados al plano.

En los temas de normalización, se expondrán con concreción huyendo de generalidades y proponiendo numerosos ejemplos de aplicación práctica.

3º Capacidad de transferencia del dato aprendido a otras situaciones similares. Potenciar la interdisciplinariedad de la materia. Potenciar la conexión de las unidades temáticas de la materia: analizar los métodos operativos en cada sistema y los procedimientos de paso de unos a otros, planteamiento de los mismos problemas en distintos sistemas, relacionar los sistemas de representación con los contenidos de métrica (sobre todo con las transformaciones homológicas).

Enfoque del mismo problema por distintas vías, para que sepa elegir la mejor en posteriores aplicaciones.

Presentación de las normas como un código a nivel internacional, tan importante como el propio dibujo. (Por ejemplo: Una pieza bien representada no sería válida si no está correctamente acotada).

El alumno realizará su cuaderno de apuntes y las láminas de los ejercicios de clase, y además dispondrá del material bibliográfico en el aula o en la biblioteca que le permitan consultar e investigar sobre el tema que necesite.

3. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los objetivos de etapa del Bachillerato reflejan la preocupación por el tratamiento de las enseñanzas transversales. Así, en enunciados como:

Analizar y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y los antecedentes y factores que influyen en él, participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, consolidar una madurez personal, social y moral que les permita actuar de forma responsable y autónoma.

Se aprecia la relación con la **educación en valores**, es decir con la educación moral, cívica y para la paz, ambiental, del consumidor, etc.

EDUCACIÓN PARA LA SALUD: La aportación de la materia de Dibujo en este aspecto se plantea en la necesidad de mantener un entorno limpio y saludable, El alumnado deberá conocer las normas de orden, limpieza y seguridad e higiene en el aula.

EDUCACIÓN PARA EL CONSUMIDOR: La necesidad de tener un material apropiado para realizar las tareas de aplicación en la asignatura (compás, plantillas, tramas, papel, etc.), hace que el alumnado entre en contacto con precios de distintos materiales y distintas casas suministradoras, lo que permite al alumno comprobar sus diferencias en precios y calidades.

El profesor hará ver al alumno la conveniencia de la buena elección de los materiales, en función de la relación calidad/precio.

EDUCACIÓN ÉTICA Y MORAL: La dinámica de trabajo, a veces en equipo, exige por parte del profesorado, especial atención al respecto de las ideas y creencias entre compañeros, provocando la participación activa de todos los alumnos, tanto en la exposición de ideas como en la realización de tareas y resolverá, las situaciones de conflicto. Se potenciarán las siguientes actitudes: respeto por la exposición del profesor y por el trabajo de los compañeros.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La diversidad es inherente al ser humano, por lo que cada alumno/a tiene sus propias capacidades, motivaciones e intereses. Por tanto es importante crear cauces de aprendizaje lo suficientemente diversificados como para que puedan adaptarse al alumnado.

Considerando que el alumno puede ser de distinta procedencia respecto de sus estudios de Educación Secundaria Obligatoria y que puede tener niveles de conocimientos distintos, nos encontramos con el principal problema de diversidad: el de sus conocimientos.

Para poder calibrar con mayor precisión sus conocimientos previos se realizará una evaluación inicial teniendo en cuenta los contenidos de la E.S.O.

Una vez sacadas las conclusiones de esta evaluación inicial y con el fin de conseguir los objetivos contextualizados para la asignatura es conveniente, entre otras actuaciones las siguientes:

Metodologías diversas: Es importante que el alumno/a sea consciente del grado de aprendizaje del que parte, en el que se encuentra en cada momento y el que se pretende conseguir.

El aprendizaje es tanto más óptimo cuanto más consciente es de lo que está aprendiendo.

Así es importante que conozca los objetivos a conseguir, las dificultades a superar, los medios a utilizar y las tareas a realizar.

Estos aspectos aconsejan no utilizar métodos homogeneizadores basados en un alumno medio, sino que ante una propuesta de trabajo: deberán existir varias soluciones alternativas y se realizará una distribución adecuada de tareas.

Actividades diferenciadas: La propuesta de trabajo básica ha de tener el nivel de dificultad adecuado a la mayoría del alumnado, de forma que no produzca desmotivación en los que tienen dificultades ni resulte aburrido para los que no las tienen, permitiendo a todos ellos la superación de los objetivos propuestos. Para conseguir este fin las propuestas de tareas nunca serán cerradas sino que deberán admitir ampliaciones y mejoras, lo cual permite al alumno profundizar, mejorar y afianzar las destrezas adquiridas y consolidar aprendizajes.

Se realizarán controles frecuentes para atender el seguimiento de los alumnos.

Agrupamientos flexibles: En el caso de alumnos que no estén integrados en el grupo o que tengan inferior nivel, se pueden realizar tareas de aplicación en equipo, para favorecer su adaptación y comunicación con los compañeros.

En todos los casos está comprobado que:

Los grupos heterogéneos responden mejor que los grupos homogéneos.

La cooperación aumenta la producción y el rendimiento.

Aumentan las explicaciones, razonamientos, etc., si se intercambian las personas de un grupo con los demás para la realización de distintas propuestas de trabajo.

Se dispondrá en el aula o en el departamento del material bibliográfico suficiente para que sirva de apoyo y consulta a los alumnos.

En caso de alumnos con discapacidades, se les atenderá de forma que no encuentren barreras en su aprendizaje adaptando el sitio de trabajo, variando su posición en el aula, intensificando el tono de voz del profesor, etc.).

5. OBJETIVOS GENERALES

Apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del Dibujo Técnico.

Desarrollar las capacidades de concepción espacial de los objetos y formas geométricas, aplicando la observación y la correcta interpretación de las formas y sus relaciones, tanto en su concreción bidimensional como tridimensional.

Desarrollar destrezas y habilidades que permitan usar de manera adecuada los instrumentos específicos del dibujo técnico y las nuevas tecnologías, así como expresar las soluciones gráficas con precisión, claridad y objetividad.

Comprender que el Dibujo Técnico es un lenguaje universal que se desarrolla a través de diferentes campos, como pueden ser la técnica, la creación, la ciencia, la investigación y la estética, reconociendo su papel en la resolución de problemas específicos utilizando métodos y razonamientos propios.

Conocer las construcciones de la geometría métrica que permiten resolver problemas geométricos en el plano y que tienen su aplicación en la resolución de problemas del espacio.

Apreciar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.

Conocer la normalización y los convencionalismos del Dibujo Técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de planos, diseños y productos artísticos, y a la representación de formas, atendiendo especialmente las normas UNE e ISO.

Valorar las normas y convencionalismo del dibujo técnico como un sistema idóneo de trabajo para simplificar y clarificar el proceso de producción, así como una manera de facilitar la comunicación entre todos los que participan en el proceso de creación.

Utilizar con fluidez y propiedad la terminología y el léxico propios del Dibujo Técnico.

Aplicar la técnica del croquis y las perspectivas a mano alzada con el fin de alcanzar las destrezas óptimas en el trazo, adquiriendo el hábito de representar mental y gráficamente las formas y los volúmenes en el plano.

Integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean estos científicos, artísticos o tecnológicos.

Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales con los sistemas de representación a través de las nuevas tecnologías, valorando la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

Valorar el papel del dibujo en la mejora, conservación y desarrollo estético, técnico y científico del patrimonio natural y cultural de Castilla y León.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURRÍCULO PRESCRIPTIVO Y SU RELACIÓN CON LOS CONTENIDOS

RELACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON LOS CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
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, con actitud abierta y participativa.	A1- 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.
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	A2.1-Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
2.2 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	A2.2- homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	A3- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	A4- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.
3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando	B3- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.

DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica.	
3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	B1.1- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos.
3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman	B1.2- Sistema diédrico: 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.
3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	B4- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico.	B2- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	C3- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
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, valorando la proporcionalidad,	C1.1- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller.

DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS

I.E.S. FRAY PEDRO DE URBINA

rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva.	
4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva.	C1.2, C2- Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. Diseño, ecología y sostenibilidad.
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.	
5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva.	D2- Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente.	
5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas.	C4- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

Los contenidos a continuación expuestos, y por tanto los criterios de evaluación que llevarán adjuntos, son imposibles de impartir en el transcurso del aula, por deficiencias en tiempo, formación, equipos y curva de aprendizaje.

D1- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

D3- Modelado y renderizado de proyectos.

D4- Impresión en 3D

7. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS-

META UNIDAD 1

SISTEMA DIÉDRICO	
Meta-unidad 1	N.º sesiones: Un trimestre
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría del sistema diédrico -Realizar láminas y proyectos relativos al sistema diédrico, comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos como axiomáticos --Fomentar la cooperación y el debate en relación con el sistema diédrico, en un clima inclusivo y respetuoso. 	
Criterios de evaluación	
3.2	3.3
B 1.1	B 1.2
Contenidos	
<p>Síntesis:</p> <p>Esta meta-unidad se enfoca en generar un conocimiento conceptual y representativo de los elementos del sistema diédrico, desde sus conceptos elementales hasta la representación de cuerpos y sus aplicaciones</p>	
<p>Recursos:</p> <p>Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</p>	<p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</p>

META-UNIDAD 2

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD	
Meta-unidad 2	N.º sesiones: Medio trimestre
<p>Objetivos:</p> <p>-Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría de la homología y la afinidad</p> <p>-Realizar láminas y proyectos relativos a las transformaciones geométricas, comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos</p> <p>--Fomentar la cooperación y el debate en relación con las transformaciones geométricas, en un clima inclusivo y respetuoso.</p>	
Criterios de evaluación	
2.1	2.2
A 2.1	A 2.2
Contenidos	
<p>Síntesis:</p> <p>Esta meta-unidad se enfoca en generar un conocimiento conceptual y representativo de las transformaciones geométricas, desde sus conceptos elementales hasta la representación de cuerpos y sus aplicaciones</p>	
<p>Recursos:</p> <p>Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</p>	<p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</p>

META UNIDAD 3

TANGENCIAS Y CURVAS CÓNICAS	
Meta-unidad 3	N.º sesiones: Medio trimestre
<p>Objetivos:</p> <p>-Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría de tangencias y curvas cónicas</p> <p>-Realizar láminas y proyectos relativos a las tangencias y curvas cónicas, comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos</p> <p>--Fomentar la cooperación y el debate en relación con las tangencias y curvas cónicas, en un clima inclusivo y respetuoso.</p>	
Criterios de evaluación	
2.3	2.4
A 3	A 4
Contenidos	
<p>Síntesis:</p> <p>Esta meta-unidad se enfoca en generar un conocimiento conceptual y representativo de las tangencias y curvas cónicas, desde sus conceptos elementales hasta la representación de cuerpos y sus aplicaciones</p>	
<p>Recursos:</p> <p>Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</p>	<p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</p>

META UNIDAD 4

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			
Meta-unidad 4		N.º sesiones: Medio trimestre	
Objetivos:			
-Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría de sistemas de representación			
-Realizar láminas y proyectos relativos a los sistemas de representación, comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos			
--Fomentar la cooperación y el debate en relación con los sistemas de representación, en un clima inclusivo y respetuoso.			
Criterios de evaluación			
3.1	3.4	3.5	4.1
B 3	B 4	B 2	C 1.1
Contenidos			
Síntesis:			
Esta meta-unidad se enfoca en generar un conocimiento conceptual y representativo de los sistemas de representación, desde sus conceptos elementales hasta la representación de cuerpos y sus aplicaciones			
Recursos:		Instrumentos de evaluación:	
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma		Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales	

META UNIDAD 5

NORMALIZACIÓN Y PROYECTOS				
Meta-unidad 5		N.º sesiones: Medio trimestre		
Objetivos:				
-Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría de normalización y proyectos				
-Realizar láminas y proyectos relativos a la normalización y proyectos comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos				
--Fomentar la cooperación y el debate en relación con la normalización y los proyectos, en un clima inclusivo y respetuoso.				
Criterios de evaluación				
1.1	3.6	4.2	5.2	5.4
A 1	C 3	C 1.2, C 2	D2	C4
Contenidos				
Síntesis:				
Esta meta-unidad se enfoca en generar un conocimiento conceptual y representativo de la normalización y la ejecución de proyectos, desde sus conceptos elementales hasta la representación de cuerpos y sus aplicaciones				
Recursos:		Instrumentos de evaluación:		
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma		Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales		

8. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Papel de dibujo DIN A-4.

Material propio del Dibujo Técnico.

Problemas de refuerzo y ampliación.

Bibliografía y diapositivas donde se observen los diferentes conceptos del temario.

Planos de arquitectura, piezas mecánicas, mapas, etc., donde se pueda verificar y transformar su escala.

Fotografías, diapositivas, transparencias, etc., donde se analicen estructuras poligonales como las estudiadas en el tema.

Bibliografía sobre diseño.

Bibliografía científico-tecnológica.

Bibliografía específica que profundice en el concepto explicado sobre el Sistema Diédrico.

Cartulina, acetato, etc., para la construcción de figuras y poliedros en distintas posiciones en el espacio.

Piezas mecánicas para croquizar y acotar.

Normas AENOR.

Retroproyector y Medios audiovisuales: vídeo y TV.

9. CONTENIDOS MÍNIMOS

GEOMETRÍA MÉTRICA APLICADA:

- Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
- Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
- Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos.
- Aplica la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:

- Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan la intersección, el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico, como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
- Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
- Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico.
- Representa los poliedros regulares, tetraedro, octaedro y hexaedro o cubo así como prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
- Representa cilindros y conos de revolución en posición favorable.
- Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas o cónicas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud, producidas por un plano proyectante.
- Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas, indicando los puntos de entrada y salida.
- Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. Dibuja piezas en isométrico o caballera partiendo de las tres vistas, poniendo su disposición en función de las caras que desee mostrar.

NORMALIZACIÓN:

- Realizar croquis acotados según las normas de piezas de mediana dificultad, en el Sistema Europeo de representación de vistas.
- Elabora croquis de piezas industriales, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala,

elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados, de acuerdo a la normativa de aplicación.

- Analizar la capacidad visual para la representación de los distintos cortes de una pieza.
- Utilizar la normalización en sus distintos aspectos de rotulación, acotación y aplicación de línea.

10. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR

El alumnado que suspenda la materia de Dibujo Técnico I, podrá recuperarla durante el curso siguiente, realizando una serie de trabajos y/o láminas, que desarrollen las competencias no adquiridas (30% de la nota), y realizando un examen teórico-práctico en las fechas que se establezcan (70% de la nota).

El seguimiento de este alumnado correrá a cargo del jefe/a de departamento y, en caso de que esté cursando la materia de Dibujo Técnico II en 2º curso de Bachillerato con otro/a profesor/a, será éste el encargado del proceso de su evaluación.

Si el alumnado cursa la misma materia, Dibujo Técnico, en el curso de 2º de Bachillerato, la podrá recuperar si aprueba las dos primeras evaluaciones del citado curso.

Si durante el curso el alumno/a no ha conseguido aprobar la materia, podrá realizar los exámenes de las convocatorias ordinaria y extraordinaria de final de curso.

11. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación, estructurados para los distintos tipos de ejercicios, pruebas o tareas, que se realizarán a lo largo del curso se confeccionarán de acuerdo a la siguiente distribución:

EXAMENES / TÉCNICA DE RESULTADO	
<ul style="list-style-type: none"> - Pruebas escritas prácticas y teóricas - Pruebas orales 	70 % (65% + 5%)
TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas de aula y casa - Proyectos - Cuaderno del alumno/a 	10 %
TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Actividad de aula 	15%
TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Registro en el cuaderno del profesor de hábito de trabajo, participación, comportamiento y actitud. 	5 %

Los trabajos no entregados en fecha y hora (salvo casos debidamente justificados) se puntuarán con la nota de 0, que se arrastrará para hacer la nota media de los ejercicios.

Los trabajos entregados con un día de retraso tendrán una penalización entre 0,5 y 2 puntos, según la gravedad de la demora y la cantidad de tiempo otorgada para la realización del ejercicio.

Pasada la evaluación, para aquellos discentes que no hubieran entregado los trabajos o los tengan con una calificación muy baja, se establecerá un plazo para su entrega.

Estos criterios de evaluación, así como los objetivos de la asignatura, serán explicados el primer día de clase a los alumnos punto por punto y se aclararán todas las dudas que al respecto surjan.

Nota final:

La nota final del curso devendrá de la media aritmética de las tres evaluaciones, sin perjuicio hacia el docente que, valorando la continuidad del alumno, así como su mejora, pudiere aumentar dicha calificación según los parámetros de observación y valoración individual.

13. MEDIDAS QUE PROMUEVAN EL HÁBITO A LA LECTURA

Los alumnos deberán ejercitarse en la lectura por ello los profesores les propondrán una serie de libros de lectura voluntaria. Dada la materia que es eminentemente práctica se recomendarán lecturas sobre aquellos trabajos que más se aproximen a la asignatura. También se recomendará la lectura de la vida y obra de eminentes artistas, (arquitectos, escultores, pintores.) que tengan relación con los contenidos de dada unidad didáctica.

14. FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA

COMPETENCIAS BÁSICAS A DESARROLLAR

Para el desarrollo de las competencias relacionadas con la cultura emprendedora se procurará estimular la imaginación, el trabajo en equipo, la creatividad, la asunción de riesgos en la toma de decisiones y el liderazgo entre los miembros del grupo de alumnos que compongan cada equipo de trabajo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS QUE SE PRETENDEN CONSEGUIR

Los objetivos para 2º Bachillerato son los siguientes:

- .- Fomentar el trabajo en equipo y establecer roles en el trabajo grupal asignando el liderazgo de manera rotatoria.
- .- Propiciar la participación en actividades relacionadas con el emprendimiento desarrolladas por otras instituciones y colectivo.
- .- Favorecer la integración de las tecnologías de la información y la comunicación como vía eficaz aprovechando las posibilidades que ofrecen los distintos medios de acceso al conocimiento y los espacios de interacción y colaboración.
- .- Incidir en la importancia del esfuerzo en la obtención del éxito.
- .- Trabajar como valores del emprendimiento la capacidad de innovar y crear,
- .- Fomentar la creatividad , la responsabilidad y la efectividad.
- .- Fomentar la inventiva y la generación de ideas, la presentación de juicios y valoraciones diferentes.
- .- Proponer situaciones que estén fundamentadas en la vida real y relacionadas con sus intereses y habilidades para que experimenten experiencias de éxito.
- .- Incentivar las actitudes que favorezcan la igualdad entre hombres y mujeres.
- .- Conocer y aplicar métodos para identificar los problemas en los distintos campos del conocimiento y de la experiencia.
- .- Descubrir el espíritu emprendedor, desarrollando el confianza en sí mismo, la participación, el espíritu crítico y la iniciativa personal para la resolución de los planteamientos que se le presentan.

ACTIVIDAD PROPUESTA

Dado que la imagen corporativa de una empresa es muy importante y en el diseño esta asignatura tiene su razón de ser la propuesta irá encaminada en este aspecto.

La propuesta que se presentará a los alumnos de 2º bachillerato será, mediante grupos de trabajo de 3 o 4 alumnos, el diseño de una tarjeta de visita personalizada para cada alumno con los datos de la empresa que pretendan crear así como los distintos cargos que se hayan asignado en la misma y los elementos corporativos que la definan y diferencien de la competencia

El diseño se realizará según las pautas que establezca el profesor (formato, colores, tipografía, etc).

TIEMPO DE REALIZACIÓN

Esta actividad se llevará a cabo, con una duración de 2 periodos lectivos como máximo, durante el segundo trimestre.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

El seguimiento se realizará por parte del profesor durante los dos periodos lectivos que durará la actividad.

Los trabajos serán expuestos ante todos los compañeros en una puesta en común durante una clase y se atenderán a las preguntas de sus compañeros y a la valoración cualitativa de los mismos.

La evaluación de los trabajos se hará de dos maneras:

- .- mediante la autoevaluación de los participantes en el grupo de trabajo.
- .- mediante la nota del profesor.

Las dos notas serán consideradas como las de los demás trabajos que se realizan durante el curso.

15. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se podrán realizar, las siguientes actividades:

1º Concurso de tarjetas navideñas:

Actividad programada: Concurso de tarjetas de NAVIDAD.

Fecha prevista para su realización: Noviembre.

Cursos a los que afecta: Todo el Instituto.

En colaboración con: Departamento de Actividades Extraescolares.

Profesores responsables: Profesores del Departamento de Dibujo.

2º Concurso de carteles:

Actividad programada: Concurso de Carteles sobre el tema monográfico de la Semana Cultural.

Fecha prevista para su realización: Febrero.

Cursos a los que afecta: Todo el Instituto.

En colaboración con: Departamento de Actividades Extraescolares.

Profesores responsables: Profesores del Departamento de Dibujo.

3º Exposición Semana Cultural:

Actividad programada: Exposición de los trabajos de aula más representativos, con motivo de la Semana Cultural.

Fecha prevista para su realización: Marzo.

Cursos a los que afecta: Todo el Instituto.

En colaboración con: Departamento de Actividades Extraescolares.

Profesores responsables: Profesores del Departamento de Dibujo.

4º Visitas a exposiciones:

Actividad programada: Visitas a las exposiciones más interesantes que tengan lugar en la ciudad.

Fecha prevista para su realización: Todo el curso.

Cursos a los que afecta: Grupos con Educación Plástica y Visual, Imagen y Expresión o Dibujo Técnico.

En colaboración con: Otros departamentos

Profesores responsables: Profesores del Departamento de Dibujo.

16.PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Para evaluar las programaciones didácticas se incluirán, entre otros, los indicadores de logro referidos a:

- a) Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- b) Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- c) Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

Las programaciones serán objeto de una memoria final que evalúe los resultados alcanzados, la práctica docente, la coordinación interna del departamento de coordinación didáctica correspondiente y cuantos otros aspectos didácticos y académicos sean pertinentes, a juicio del propio departamento o a instancia del jefe de estudios.

El método para la evaluación del diseño de la programación será mediante un análisis pormenorizado de cada uno de los cursos, tanto de su ejecución como de su cumplimiento por parte de todos los miembros del departamento en las reuniones que a tal fin se vienen celebrando de forma regular y cuyas conclusiones quedan recogidas en las correspondientes actas.

En cuanto a los resultados obtenidos por los alumnos también se analizan al finalizar cada una de las evaluaciones, buscando las causas a las posibles desviaciones que puedan darse y aplicando las soluciones que se crean oportunas. El método para la evaluación del diseño de la programación será mediante un análisis pormenorizado de cada uno de los cursos, tanto de su ejecución como de su cumplimiento por parte de todos los miembros del departamento en las reuniones que a tal fin se vienen celebrando de forma regular y cuyas conclusiones quedan recogidas en las correspondientes actas.

En cuanto a los resultados obtenidos por los alumnos también se analizan al finalizar cada una de las evaluaciones, buscando las causas a las posibles desviaciones que puedan darse y aplicando las soluciones que se crean oportunas.

Los criterios de calificación, estructurados para los distintos tipos de ejercicios, pruebas o tareas, que se realizarán a lo largo del curso se confeccionarán de acuerdo a la siguiente distribución: