P.D.

1º BACHILLERATO DE ARTES

CULTURA AUDIOVISUAL

PROFESOR:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

2026-2027

……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.*

La rápida expansión de la sociedad de la información y las nuevas tecnologías digitales han configurado un entorno en el que la imagen audiovisual se ha convertido en una herramienta básica para el desarrollo de la creatividad, la identidad y la construcción de valores sociales. La Cultura Audiovisual es el conjunto de representaciones audiovisuales creadas y producidas por los seres humanos con finalidades estéticas, simbólicas e ideológicas.

La narrativa audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea, como de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época. Todos estos ámbitos son interesantes para la materia Cultura Audiovisual, que intentará procurar al alumnado unas herramientas válidas y suficientes para el procesado correcto de la información audiovisual que le llega por múltiples vías; además el lenguaje audiovisual puede promover el desarrollo sostenible, ya que tiene recursos comunicativos de gran potencialidad para la traslación de mensajes.

La agenda 2030 de las Naciones Unidas para el desarrollo sostenible propone, en su objetivo 4.7, conseguir que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible. En este sentido, la educación artística permite la integración de los objetivos de desarrollo sostenible en el currículo.

b) Competencias clave.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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 ecodependencia 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:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
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 interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
CCEC4.1 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) para diseñar actividades que se desarrollarán en otros espacios como el centro educativo, y el entorno urbano o natural entre otros.

Al ser ocho alumnas, se agruparán de dos en dos para el uso de las cámaras réflex. Se dividirán en dos grupos cuando el proyecto necesite un grupo más numeroso de personas (como la realización de una producción audiovisual).

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.

Además, se realizarán las siguientes situaciones de aprendizaje:
SECUENCIACION DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1ª EVALUACION:

REALIZACION DE UNA EXPOSICIÓN DE FOTOGRAFÍA EN EL CENTRO O EN LA CASA DE LA CULTURA.

2ª EVALUACION:

ANÁLISIS CRÍTICO DE UNA PRODUCCIÓN.

ELABORACIÓN DE LOS DECORADOS VISUALES DE UNA OBRA DE TEATRO

3ª EVALUACION:

CORTOMETRAJE NARRATIVO DE 2-3 MINUTOS.

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

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, conexión a internet. El departamento dispone de cierta bibliografía y un libro de texto de la que funciona como guía del profesor (Cultura Audiovisual de la editorial Paraninfo y autor José María Castillo).

Los contenidos teóricos se elaboran por el profesor a modo de diapositivas, las cuales se ponen a disposición del alumnado.

Se dispone de ocho cámaras réflex digitales las cuales se ponen a disposición de los alumnos en el centro. Dos de esas ocho, no tienen tarjeta de memoria por lo que al inicio del curso no se pueden utilizar. 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.

Un ordenador por alumno sería necesario para poder realizar el tratamiento digital de las imágenes, pero no se puede hacer uso de los portátiles del centro con demasiada frecuencia. Los motivos son temporales, puesto que las clases duran 50 minutos y se pierden 20 minutos entre coger, encender, apagar y volver a llevar a la sala de profesores. El software de imagen y vídeo que se va a utilizar es gratuito: Inkscape, Gimp y Davinci.

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.

La comunicación con el alumnado se realizará a través de Teams.

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 practicas 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 realistamente la calidad de su propia producción.
- Segunda evaluación:
  - Exposición colectiva: Se realizará una exposición con carteles publicitarios.
- Tercera evaluación:
  - Realización de escenografía para la obra de teatro del centro de su curso.

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.

Habrá una charla con un profesional del mundo audiovisual.

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

(Éstas 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.

k) 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, por análisis del rendimiento. Que se concretan en las siguientes herramientas de evaluación (y sus porcentajes máximos de ponderación sobre la calificación total):
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?

A continuación se exponen:
(1).- OBSERVACION (fichas de seguimiento y rúbricas) …… máximo 20%

-Participación y colaboración en clase
-Debates y circulo 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 especifica 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 20 % para los trabajos y/o láminas y de otro 80 % 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.

m) Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Para fomentar el desarrollo de la competencia digital, se va a trabajar durante el aprendizaje de los contenidos del bloque temático D "La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos". Se utilizará:

- Medios técnicos de realización: cámara réflex y accesorios, microfonía y equipo de iluminación.
- Tableta gráfica para realizar algún dibujo bidimensional en vector.
- Cámara del teléfono móvil para realización de fotografía y vídeo artístico.
- Portátiles del centro para:
    - La edición de fotografía a través del programa gratuito "GIMP".
    - La edición de vídeo a través de "DaVinci".
    - La maquetación y edición gráfica a través de Inkscape.
    - Las tecnologías de la información y comunicación para sus proyectos.
    - La búsqueda de referencias artísticas e inspiración.

Además, se utilizará Teams durante todo el curso como herramienta de trabajo para el intercambio de información y comunicación.

n) 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.

ANEXO I. CONTENIDOS DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º BACHILLERATO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION 2ªEVALUACION 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.

Criterios de evaluación 1ª EV 2ª EV 3ª EV	***Contenidos de materia***	***Contenidos transversales***
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	C4, C5, C6, D1, D2, D3, D8, D9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5

medios de producción con rigor ético y formal. (CPSAA3.1, CC3, CE3, CCEC3.1)		
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, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir. (CCL5, CC1, CE3)		CT1, CT2, CT3, CT4, CT5
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

P.D.

1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I

PROFESORES:

EMILIA GARCÍA GARCÍA
SARA MARTÍNEZ CORCUERA

2026-2027

……IES FRAY PEDRO DE URBINA ……

MIRANDA DE EBRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO I

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

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.

b) Competencias clave.

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

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 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 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 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 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.

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.
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.

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.

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 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.

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. 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.

8 Competenciaenconcienciayexpresiónculturales (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 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.

c) 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.

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.

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

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 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.

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

Los materiales y recursos didácticos seleccionados intentarán ser variados, atractivos y adaptados a los intereses y las necesidades del alumnado.

Las sesiones se impartirán en un aula específica dotada de mesas de dibujo y todo el material técnico necesario.

f) Secuencia de unidades temporales de programación.

1ª evaluación:

- UD1: Desarrollo histórico el dibujo técnico: 1 sesión
- UD2: La geometría y su presencia en los distintos ámbitos: 1 sesión
- UD3: Trazados fundamentales: 8 sesiones
- UD4: Construcción de polígonos: 10 sesiones
- UD5: Relaciones geométricas: 8 sesiones
- UD6: Transformaciones geométricas: 4 sesiones

2ª evaluación:

- UD7: Tangencias y enlaces: 6 sesiones
- UD8: Curvas técnicas: 3 sesiones
- UD9: Los sistemas de representación: 1 sesión
- UD10: Sistema diédrico: 32 sesiones

3ª evaluación:

- UD11: Sistema axonométrico: 3 sesiones
- UD12: Perspectiva caballera: 3 sesiones
- UD13: Sistema de planos acotados: 2 sesiones
- UD14: Sistema cónico: 4 sesiones
- UD15: Normalización y vistas: 12 sesiones
- UD 16: Acotación: 6 sesiones
- UD 17: Diseño asistido por ordenador: 6 sesiones

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

La asignatura se impartirá en un aula específica, dotada de agua corriente, mesas de dibujo, estanterías, una pizarra clásica y una pantalla digital y un ordenador de aula con conexión a internet. El departamento dispone de varia bibliografía que sirven de guía y consulta a los profesores.

Los contenidos teóricos se elaboran por el profesor y son proyectados y explicados en el aula.

Se plantea hacer uso del aula de ordenadores portátiles para el desarrollo de la Unidad Didáctica de Diseño Asistido por ordenado.

Se cuenta con la plataforma digital de la Junta de castilla y León para la comunicación con los alumnos y sus familias.

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.

Se está trabajando la posibilidad de realizar alguna actividad extraescolar, como la visita a las instalaciones de la factoría de Mercedes Benz en Vitoria o la visita a las instalaciones de IDOM, firma de servicios de consultoría, ingeniería y arquitectura, en Bilbao. Salidas que pudieran complementarse con las vistas al Museo de Arte Contemporáneo del País Vasco, Artium, en Vitoria o al Guggenheim o Museo de Bellas Artes de Bilbao, respectivamente.

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Dado el carácter homogéneo de los dos grupos en los que se imparte la asignatura se atenderá la diversidad mediante:

- La 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.** 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.

- La organización de pequeños grupos de trabajo, ya que esto favorece la implicación de todos los alumnos/as en las actividades que se realicen.
- 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 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.

k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final del alumnado, de 1 a 10 puntos, para cada una de las evaluaciones, se obtendrá a través de los siguientes instrumentos y pesos:

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	**INSTRUMENTO**	**% de CALIFICACIÓN**

Observación, registro en el cuaderno del profesor.	Actitud y participación	5%
	Porfolio (apuntes)	5%
Rendimiento	Situación de aprendizaje	10%
	Prácticas de aula	20%
	Pruebas escritas	60%

Nota de cada evaluación

La nota de cada evaluación será la resultante de la aplicación de los porcentajes anteriores.

Influencia de los plazos de entrega en la calificación:
Se fomentará el trabajo en clase, para ello el alumnado dispondrá del tiempo suficiente para acabar las actividades en el aula.

Cuando se propongan prácticas de aula, los alumnos no podrán completar sus láminas en casa.

Cuando se propongan actividades como tarea fuera del aula, éstas se deberán entregar en el plazo estipulado. Únicamente se recogerán trabajos fuera de plazo si existe un motivo de peso que justifique dicho retraso en la entrega.

Influencia de las prácticas desleales en la calificación:
En el caso de que se detecte que una trabajo o actividad ha sido copiado o no realizado por el alumno éste será calificado con 0 puntos.

Influencia de la asistencia a clase sin el material pertinente:

- Cada alumno/a dispondrá de su propio material (escuadra, cartabón, regla graduada, compás, folios blancos, portaminas…) siguiendo las indicaciones del profesor/a.
- La imposibilidad de no realizar una lámina por falta de material supondrá una calificación de 0 en dicha actividad.
- Asistir sin material a más de tres sesiones por evaluación conllevará una merma de 0,5 puntos en la nota final de la evaluación

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

RECUPERACION DE LAS EVALUACIONES SUSPENSAS

Si la calificación de una evaluación es inferior a cinco puntos, al alumno se le dará la opción de recuperarla.

En el supuesto de que un alumno tenga aprobados los exámenes, pero no las actividades, deberá repetir y entregar de nuevo éstas (prácticas de aula o situación de aprendizaje) que o bien no se entregaron en plazo o bien no superaron la nota de 5 puntos.

En el caso de que un alumno tenga aprobadas las actividades, pero no las pruebas tipo examen, éste deberá realizar, para su recuperación, un examen que aglutine todos los contenidos vistos en dicha evaluación.

En el caso de que un alumno tenga suspensas ambas partes deberá afrontar la recuperación de ambas mediante los procedimientos descritos anteriormente.

Las pruebas de recuperación se llevarán a término con la mayor brevedad posible a la vuelta de las

vacaciones de Navidad (primera evaluación) y Pascua (segunda evaluación).

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 especifica 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.

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

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA DEL CURSO (JUNIO)

La calificación final de junio será la nota media de las tres evaluaciones. Si la calificación es inferior a cinco puntos, el alumno/a deberá realizar la recuperación de la asignatura en la **convocatoria extraordinaria** de junio. Esta convocatoria constará de una única prueba escrita, de carácter práctico, que aglutinará todos los saberes básicos vistos a lo largo del curso. La nota obtenida en esta prueba supondrá el 100% de la nota final.

Si el alumno/a, suspende la recuperación extraordinaria de junio y promociona con la asignatura suspensa, deberá recuperarla el próximo curso.

l) Plan de recuperación de pendientes.

El alumnado que suspenda la materia de Dibujo Técnico I, tendrá la posibilidad de 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 del departamento de Artes Plásticas, el seguimiento, a ser posible, lo realizará este/a profesor/a.

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.

m) Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Con el objetivo de fomentar el desarrollo de la competencia digital, se dará un uso continuado a las TIC en el aula.
Por parte del docente, todo el material que se ofrezca al alumnado se hará a través de la plataforma Teams. De igual modo, esta aplicación también se utilizará como vía de comunicación.

Las clases magistrales se acompañarán de la proyección, en la pizarra digital, de materiales elaborados, a su vez, con recursos TIC. Estas herramientas también serán comúnmente utilizadas en el aula para la muestra o búsqueda de referencias artísticas.

Para las sesiones en las que se impartirá la docencia de la unidad didáctica 17: Diseño asistido por ordenador, se instalará el programa de diseño vectorial, Autocad, en los portátiles del centro y se trabajará en el conocimiento y manejo de su interfaz y órdenes básicas, para la creación de un modelo digital sencillo.

n) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

En relación con la revisión de la programación, el indicador más relevante 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 éstas, 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.

ANEXO I. CONTENIDOS DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º BACHILLERATO

SECUENCIACION POR EVALUACIONES. CONTENIDOS MINIMOS (CM)

1º EVALUACION 2ªEVALUACION 3ª EVALUACION

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 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 en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

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

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 simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos contextualizados en 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 Solucionargráficamentecálculosmatemáticosytransformacionesbásicasaplicando 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 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 proceso d eresolución 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 Recrearvirtualmentepiezasentresdimensionesaplicandooperacionesalgebraicasentre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO II

2º BACHILLERATO

CURSO 2026-2027

Profesor

Francisco Cobo Anguiano

……. 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.

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, la ingeniería 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 del aspecto eminentemente técnico y riguroso que la "Norma" exige la faceta artístico-creativa, que, por qué no decirlo, cualquier técnico, en el momento más insospechado debe recurrir a ella. 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.

b) Diseño de la evaluación inicial.

Se llevará a cabo una evaluación inicial centrada en evaluar y reforzar los conocimientos adquiridos durante el curso anterior en la materia Dibujo Técnico I, poniendo especial hincapié en aquellos procedimientos que más van a usarse durante este segundo curso.

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

Las competencias específicas de Dibujo Técnico 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.

d) Metodología didáctica.

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.

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

META-UNIDAD 1

<table>
<tr><td colspan="2">TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD</td></tr>
<tr><td>Meta-unidad 1</td><td>N.º sesiones: Medio trimestre</td></tr>
<tr><td colspan="2">Objetivos:
-Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría de la homología y la afinidad
-Realizar láminas y proyectos relativos a las transformaciones geométricas, comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos
--Fomentar la cooperación y el debate en relación con las transformaciones geométricas, en un clima inclusivo y respetuoso.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterios de evaluación</td></tr>
<tr><td>2.1</td><td>2.2</td></tr>
<tr><td>A 2.1</td><td>A 2.2</td></tr>
<tr><td colspan="2">Contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Síntesis:
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</td></tr>
<tr><td>Recursos:
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</td><td>Instrumentos de evaluación:
Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</td></tr>
</table>

META UNIDAD 2

<table>
<tr><td colspan="2">TANGENCIAS Y CURVAS CÓNICAS</td></tr>
<tr><td>Meta-unidad 2</td><td>N.º sesiones: Medio trimestre</td></tr>
<tr><td colspan="2">Objetivos:
-Reconocer y analizar los diferentes elementos que se engloban dentro de la categoría de tangencias y curvas cónicas
-Realizar láminas y proyectos relativos a las tangencias y curvas cónicas, comprendiendo en su desarrollo el proceso y la importancia de estos elementos
--Fomentar la cooperación y el debate en relación con las tangencias y curvas cónicas, en un clima inclusivo y respetuoso.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterios de evaluación</td></tr>
<tr><td>2.3</td><td>2.4</td></tr>
<tr><td>A 3</td><td>A 4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Síntesis:
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</td></tr>
<tr><td>Recursos:
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</td><td>Instrumentos de evaluación:
Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</td></tr>
</table>

META UNIDAD 3

<table>
<tr><td colspan="2">SISTEMA DIÉDRICO</td></tr>
<tr><td>Meta-unidad 3</td><td>N.º sesiones: Un trimestre</td></tr>
<tr><td colspan="2">Objetivos:
-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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterios de evaluación</td></tr>
<tr><td>3.2</td><td>3.3</td></tr>
<tr><td>B 1.1</td><td>B 1.2</td></tr>
<tr><td colspan="2">Contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Síntesis:
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</td></tr>
<tr><td>Recursos:
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</td><td>Instrumentos de evaluación:
Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</td></tr>
</table>

META UNIDAD 4

<table>
<tr><td colspan="4">SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</td></tr>
<tr><td colspan="2">Meta-unidad 4</td><td colspan="2">N.º sesiones: Medio trimestre</td></tr>
<tr><td colspan="4">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.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Criterios de evaluación</td></tr>
<tr><td>3.1</td><td>3.4</td><td>3.5</td><td>4.1</td></tr>
<tr><td>B 3</td><td>B 4</td><td>B 2</td><td>C 1.1</td></tr>
<tr><td colspan="4">Contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="4">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</td></tr>
<tr><td colspan="2">Recursos:
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</td><td colspan="2">Instrumentos de evaluación:
Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</td></tr>
</table>

META UNIDAD 5

<table>
<tr><td colspan="4">NORMALIZACIÓN Y PROYECTOS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Meta-unidad 5</td><td>N.º sesiones: Medio trimestre</td></tr>
<tr><td colspan="4">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.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Criterios de evaluación</td></tr>
<tr><td>1.1</td><td>3.6</td><td>4.2</td><td>5.2</td></tr>
<tr><td>A 1</td><td>C 3</td><td>C 1.2, C 2</td><td>D2</td></tr>
<tr><td colspan="4">Contenidos</td></tr>
<tr><td colspan="4">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</td></tr>
<tr><td colspan="3">Recursos:
Papel, lapiceros de diferentes durezas, escuadra, cartabón, regla, transportador, compás, goma</td><td>Instrumentos de evaluación:
Observación, Rúbrica, Láminas, Examen escrito, Respuestas orales</td></tr>
</table>

f) 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.

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

En Bachillerato, 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.

Se podrá participar en 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.

- 2° Concurso de carteles:
  Actividad programada: Concurso de Carteles.
  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.

- 3° Exposición Jornada Santo Tomás de Aquino:

Actividad programada: Exposición de los trabajos de aula más representativos, con motivo de la efeméride.
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.

- 4° 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.

i) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

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 unalumno 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 yafianzar 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.

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

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.

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.

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 queestas 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 arquitectónicosen 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 llevaran 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

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	
- Pruebas escritas prácticas y teóricas	70 %
TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
- Prácticas de aula y casa - Proyectos - Cuaderno del alumno/a	10 %
TRABAJOS / TÉCNICA DE DESEMPEÑO. TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
- Actividad de aula	10 %
TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	
- Registro en el cuaderno del profesor de hábito de trabajo, participación, comportamiento y actitud.	10 %

Sin perjuicio de la evaluación específica de cada uno de los criterios de evaluación, conforme a lo establecido en la legislación vigente, para la obtención de la calificación del alumnado en cada evaluación se aplicarán los porcentajes anteriormente indicados para los distintos instrumentos de evaluación.

En caso de ausencia a cualquiera de las pruebas escritas o de no presentación de una actividad o trabajo en la fecha establecida, esta circunstancia deberá estar debidamente justificada mediante documentación oficial (justificante médico, citación u otra causa acreditada) para que pueda realizarse la prueba o entregarse la actividad o trabajo en una fecha alternativa. Cuando el alumnado no supere criterios de evaluación correspondientes a una evaluación, tendrá derecho a recuperarlos mediante una prueba escrita y única, específica de recuperación.

La calificación final de la materia será el resultado de la media aritmética de las calificaciones obtenidas en 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.
Si dicha media resultara inferior a 5, el alumnado deberá realizar una prueba final extraordinaria de recuperación que comprenderá los contenidos de la totalidad de la materia.

k) Plan de recuperación de pendientes

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.

l) Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Con el objetivo de fomentar el desarrollo de la competencia digital, se dará un uso continuado a las TIC en el aula.

Por parte del docente, todo el material que se ofrezca al alumnado se hará a través de la plataforma Teams. De igual modo, esta aplicación también se utilizará como vía de comunicación.

Las clases magistrales se acompañarán de la proyección, en la pizarra digital, de materiales elaborados, a su vez, con recursos TIC. Estas herramientas también serán comúnmente utilizadas en el aula para la muestra o búsqueda de referencias artísticas.

Para las sesiones en las que se impartirá la docencia de las unidades relativas a sistemas de representación y perspectivas, se asistirán las lecciones con visiones tridimensionales realizadas con Autocad y similares y se trabajará en el conocimiento y manejo de su interfaz y órdenes básicas, para la creación de un modelo digital sencillo.

m) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Para evaluar las programaciones didácticas se incluirán, entre otros, los indicadores de logro referidos a:

- Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- 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.

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 conclusionesquedan 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 conclusionesquedan 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.

P.D.

1º EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

PROFESORES:

SARA MARTÍNEZ CORCUERA

PABLO PEIX DE NÓ

2026-2027

……IES FRAY PEDRO DE URBINA ……

MIRANDA DE EBRO

ÍNDICE

a) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA. 3
b) OBJETIVOS DE ETAPA 3
c) COMPETENCIAS CLAVE 4
Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave 4
Índice de participación de cada competencia en la calificación final del alumno. 9
Vinculación de los objetivos de etapa con los descriptores de perfil de salida 9
d) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA 10
Mapa de relaciones competenciales 11
e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN 11
f) METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS 14
g) Integración curricular de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje 15
h) UNIDADES DIDÁCTICAS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE 17
Saberes básicos 17
Secuenciación 19
i) MATERIALES Y RECURSOS 20
j) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES 21
k) ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD 21
l) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNO 22
1. Momentos de evaluación 22
2. Herramientas, Instrumentos y técnicas de evaluación 24
3. Criterios de calificación 25
4. PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES 26
5. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE 26

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º BACHILLERATO

a) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

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.

b) 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.

c) COMPETENCIAS CLAVE

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:

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.

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.

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.
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.
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.

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:

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.
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.

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.

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.

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.

3.1.1. 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.

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%

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	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4
Asumir 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					✓			✓									✓				✓					✓								

	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
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	CPSA 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.			✓			✓						✓	✓	✓						✓						✓	✓	✓						

d) 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.

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	✓										✓				✓	✓					✓		✓							✓				✓

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Todos los criterios de evaluación tienen el mismo peso.

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 grafico-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)

f) METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

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.

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. Durante este curso, al no ser posible contar con el aula de plástica por el gran número de grupos de primero de la ESO se intentará que los alumnos acudan de forma puntual al aula de plástica PL1 y PL2, cuando la actividad lo requiera.

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.

g) Integración curricular de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se llevará a cabo de manera progresiva, contextualizada y vinculada directamente al desarrollo de los saberes básicos, las competencias específicas y las competencias clave, especialmente la Competencia Digital (CD). Su utilización no se planteará como un contenido aislado, sino como una herramienta para la creación, investigación, comunicación y expresión artística. [

La incorporación de recursos digitales permitirá al alumnado desarrollar destrezas relacionadas con la búsqueda y selección de información, la creación de contenidos digitales, el trabajo colaborativo, el uso seguro y responsable de las tecnologías y la comunicación de proyectos artísticos mediante diferentes formatos digitales.

Criterios de integración de las TIC en la enseñanza curricular

- Utilizar ordenadores y aplicaciones digitales como herramientas habituales para el desarrollo de proyectos artísticos y creativos.
- Favorecer la creación de contenidos digitales vinculados a los saberes básicos de la materia.
- Promover un uso seguro, responsable y ético de las tecnologías digitales, respetando la propiedad intelectual y la protección de datos.
- Potenciar la autonomía del alumnado mediante el uso de herramientas digitales de aprendizaje y creación.
- Desarrollar procesos de investigación, experimentación y comunicación utilizando recursos digitales adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje.
- Utilizar plataformas digitales del centro para la entrega de tareas, comunicación y seguimiento del trabajo realizado.

Secuenciación de la competencia digital a lo largo del curso

Trimestre	**Herramienta digital**	**Aplicación curricular**
Primer trimestre	**Tiled Art**	Creación de patrones geométricos y composiciones modulares digitales vinculadas a la SDA1 "Geometría, arte y naturaleza". El alumnado explorará conceptos como simetría, traslación, ritmo visual y repetición mediante herramientas digitales de diseño.
Segundo trimestre	**Photopea**	Edición y manipulación de imágenes digitales en la SDA4 "Diseño de personaje". Se trabajarán la forma, la textura, el color, la composición y la transformación de imágenes mediante técnicas básicas de edición digital.
Tercer trimestre	**Canva**	Creación y edición de contenidos audiovisuales en la SDA7 "Vídeo". El alumnado realizará proyectos sencillos de grabación, montaje y edición de vídeo, incorporando texto, imágenes, sonido y transiciones para comunicar mensajes visuales de forma eficaz.

Competencias digitales desarrolladas

Mediante estas actuaciones se contribuirá especialmente al desarrollo de los siguientes descriptores operativos de la Competencia Digital:

- **CD1:** búsqueda, selección y utilización crítica de información y recursos digitales.
- **CD2:** creación de contenidos digitales mediante distintas herramientas tecnológicas.
- **CD3:** comunicación y difusión de proyectos a través de plataformas digitales.
- **CD4:** uso seguro, responsable y ético de las tecnologías.
- **CD5:** utilización creativa de herramientas digitales para la resolución de problemas y el desarrollo de proyectos artísticos.

Esta integración permitirá que el alumnado adquiera progresivamente competencias digitales relacionadas con la creación artística contemporánea, comprendiendo las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales como medio de expresión, comunicación e innovación dentro del ámbito de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Criterios de integración de las TIC en la enseñanza curricular
Incorporar herramientas de diseño digital para la creación de composiciones geométricas y patrones visuales.
Utilizar programas de edición de imagen para experimentar con la textura, la forma y la composición visual.
Emplear herramientas digitales de creación audiovisual para planificar, editar y difundir proyectos de vídeo.
Promover el uso seguro, responsable y creativo de las tecnologías digitales en todas las situaciones de aprendizaje.
Utilizar plataformas digitales del centro para la comunicación, entrega y seguimiento de tareas.

h) UNIDADES DIDÁCTICAS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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 grafico-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.

Contenidos Trasversales

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.

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

- **SDA0. "Preséntate con dibujos"** (Evaluación inicial)
  Sesiones: 1
- **SDA1. "Geometría, arte y naturaleza"**
  Sesiones: 16
- **SDA2. "Construimos espacios para convivir"**
  Sesiones: 12

SEGUNDO TRIMESTRE

- **SDA3. "Comunicar sin palabras"**
  Sesiones: 12
- **SDA4. "Diseño de personaje"**
  Sesiones: 21

TERCER TRIMESTRE

- **SDA5. "Diseñamos para informar y convencer"**
  Sesiones: 10
- **SDA6. "Narración gráfica"**
  Sesiones: 9
- **SDA7. "Vídeo"**
  Sesiones: 10

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 0**	A1, A2, B1, B2, C3, C4 y C9	Diagnóstico inicial	CCL, CPSAA, CCEC
	SDA1	A4, C3, C4, C5, D2	1.3, 2.2, 3.3, 4.1, 5.2, 7.2, 7.3, 8.1, 8.3	CCL, STEM, CPSAA, CE, CCEC
	SDA2	C6, C7, A4, B7, D1	1.3, 2.1, 3.2, 5.2, 5.3, 7.3, 7.4, 8.2, 8.4	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC
2ª	**SDA3**	B1, B2, C1, D1	2.1, 3.2, 4.1, 5.2, 5.3, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, CD, CPSAA, CE, CCEC
	SDA4	B3, B4, B5, B6, C2, C8, C9	2.1, 2.2, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 7.1, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC
3ª	**SDA5**	A1, A2, A3, B7, D1, D3, D5	1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 3.4, 4.2, 6.1, 6.2, 8.1, 8.4	CCL, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC
	SDA6	D4, D5, C1, C9	2.1, 3.2, 4.2, 5.2, 5.3, 7.1, 8.2, 8.4	CCL, CD, CPSAA, CE, CCEC
	SDA7	D4, D5, C9	4.1, 5.1, 5.2, 5.3, 6.2, 7.1, 8.2, 8.3, 8.4	CCL, CD, CPSAA, CE, CCEC

i) 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.
- No se dispondrá del aula de plásticas, salvo en excepciones
- Block A4

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…

j) 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.

k) 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.

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…

l) 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.

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.

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 / Anecdotario
	Traer el material	
DESEMPEÑO	Cuaderno	Lista de cotejos / Anecdotario
	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.

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:

<table>
<tr><th>TÉCNICAS</th><th>HERRAMIENTAS</th><th>INSTRUMENTOS</th><th>PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN</th></tr>
<tr><td rowspan="2">OBSERVACIÓN</td><td>Actitud e interés</td><td rowspan="2">Lista de cotejos / Anecdotario</td><td rowspan="2">20%</td></tr>
<tr><td>Traer el material</td></tr>
<tr><td rowspan="4">DESEMPEÑO</td><td>Cuaderno</td><td>Lista de cotejos / Anecdotario</td><td rowspan="2">10%</td></tr>
<tr><td>Ejercicios</td><td></td></tr>
<tr><td>Proyectos</td><td>Rúbricas</td><td rowspan="2">60%</td></tr>
<tr><td>Láminas</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">RENDIMIENTO</td><td>Pruebas escritas</td><td></td><td rowspan="3">10%</td></tr>
<tr><td>Pruebas orales</td><td>Escalas de valoración</td></tr>
<tr><td>Exposiciones orales</td><td>Rúbricas</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

AUTOEVALUACIÓN		Encuestas	**0%**
COEVALUACIÓN		Dianas de evaluación Escalas de valoración	
			CALIFICACIÓN TOTAL 100%

i. 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.

4. PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

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 20 % para los trabajos y/o láminas y de otro 80 % 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.

5. 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 2026-2027

PROFESORADO:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

FRANCISCO COBO ANGUIANO

EMILIA GARCÍA GARCÍA

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

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

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: 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 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:

Arte, geometría y naturaleza. Tipo de actividad: complementaria. La actividad consiste en la decoración patios interiores del centro a través de polígonos estrellados de cara a la navidad.

- 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 de la progresión debida a la dedicación del profesor y a la del alumno en colaboración 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 / Anecdotario
	Traer el material	
	Participación y colaboración en clase.	
	Debates y círculos de opinión	
DESEMPEÑO	Trabajo teórico-práctico	Rúbrica
	Ejercicios	Corrección
	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 / Anecdotario	**10%**
	Traer el material		
	Participación y colaboración en clase.		
	Debates y círculos de opinión		
DESEMPEÑO	Trabajo teórico-práctico	Rúbrica	**20%**
	Ejercicios	Corrección	
	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 típex, 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 especifica 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 20 % para los trabajos y/o láminas y de otro 80 % 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 1ºBach, Dibujo Técnico 1º Bach (ciencias).

l) Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Para fomentar el desarrollo de la competencia digital, se van a utilizar las TIC para el aprendizaje de los contenidos del bloque temático D: “Imagen y comunicación visual y audiovisual”. Se utilizará:

- Tableta gráfica para realizar algún dibujo bidimensional en vector.
- Cámara del teléfono móvil para realización de fotografía y vídeo artístico.
- Portátiles del centro para:
- La edición de fotografía a través del programa gratuito “GIMP”.
- La maquetación y edición gráfica.
- Las tecnologías de la información y comunicación para sus proyectos.
- La búsqueda de referencias artísticas e inspiración.

Además, se utilizará Teams durante todo el curso como herramienta de trabajo para el intercambio de información y comunicación.

m) 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 grafico-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: significante 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.

Criterios de evaluación 1ª EVA 2ª EVA 3ª EVA **En rojo criterios usados en las tres evaluaciones**	***Contenidos de materia***	***Contenidos transversales***
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	A1, A2, A3, B1, B2, B3,	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9,

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)	B4, B5, B6, B7	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 significante-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	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15,

racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)		
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 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)	A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT9, CT10, 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 grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)	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.

3º E.S.O

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

PROFESOR:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

2026-2027

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 gráfico-plásticas 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				Vinculaciones 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	8
	Competencia Específica 4										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 grafico-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. Se añade una situación de aprendizaje anual que busca crear hábitos creativos en el alumnado.

Las situaciones de aprendizaje programadas son:

-PRIMER TRIMESTRE.

SA 1: Proyectándome. En esta situación de aprendizaje se busca que el alumnado reflexione sobre su personalidad, conozca su forma de trabajar y sepa expresar sus emociones a través de técnicas plásticas.

-SEGUNDO TRIMESTRE.

SA 2: ODS. Objetivos de Desarrollo Sostenible. Trabajar sobre temas de sostenibilidad ayuda a crear conciencia sobre la importancia de cuidar la naturaleza también cuando realizamos prácticas artísticas.

-TERCER TRIMESTRE.

SA 3: Piensa en colectivo. La idea de esta situación de aprendizaje es realizar una obra de arte en conjunto para comprobar lo enriquecedor que es trabajar en conjunto y la repercusión que puede tener.

-TODO EL CURSO

SA 4: Cuaderno de artista. El cuaderno de artista constituye una herramienta fundamental en la formación artística. A través de él, el alumnado desarrolla hábitos de observación, creatividad, expresión personal y práctica constante de las técnicas trabajadas en el aula.

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 033, dotada de suministro de agua corriente, y mobiliario que comprende mesas de dibujo a razón de una por alumno, estanterías, pizarra convencional de tiza, pantalla digital, ordenador de sobremesa en la mesa del profesor, caballetes, esculturas, telas para hacer bodegones y rollo de papel continuo.

Los alumnos no disponen de ordenador en el aula, por lo que, para los contenidos de herramientas digitales, nos veremos limitados a la disponibilidad de los portátiles de la sala de profesores, teniendo en cuenta de que la clase se ve reducida notablemente en tiempo por la gestión de recogida.

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.
- Sacapuntas.
- Tijeras escolares
- Cuaderno A5

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, así como la propuesta de lecturas relacionadas con el arte), 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 la 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 realistamente la calidad de su

propia producción.

- Segunda evaluación:
  - Puede realizarse visita a la casa de la cultura de Miranda de Ebro.
- Tercera 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.

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.

<u>Orientaciones para la evaluación</u>

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 / Anecdotario
	Traer el material	
DESEMPEÑO	Cuaderno	Ficha de seguimiento/ Anecdotario
	Ejercicios	Escalas de valoración
	Proyectos	Rúbricas
	Láminas	Rúbricas
RENDIMIENTO	Pruebas escritas	Escalas de valoración
	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 / Anecdotario	**20%**
	Traer el material		
DESEMPEÑO	Cuaderno del artista	Lista de cotejos / Anecdotario	**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.

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 penalizados con 1 punto sobre 10, cada día que pase, en el apartado de observación. Si el alumno/a no ha entregado dentro del plazo una lámina, por causa justificada, se le seguirá puntuando la actividad con normalidad.

Cualquier trabajo o lámina no entregados se puntuarán con la nota de 0, lo cual se utilizará para el cálculo de la calificación.

Pasada la evaluación, para aquellos alumnos que no hubieran entregado los trabajos o los tengan con una calificación muy baja, se establecerá un plazo nuevo 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 típex, 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 1 punto sobre 10 por cada vez que no traiga el material requerido y necesario para su trabajo en el apartado de observación.

- Un trabajo copiado o realizado íntegramente con IA 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 especifica 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 pendiente la asignatura, la podrá recuperar 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. Se aplicará un porcentaje del 20 % para los trabajos y/o láminas y de otro 80 % para el examen. Si se realiza solamente un examen el peso de éste será del 100 % (en caso de que el alumno no realice los trabajos o láminas que se le soliciten. El alumno deberá llevar al examen el material de dibujo que se le aclarará antes de la fecha, y la no disposición de este material le imposibilitará superar el examen.

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 del departamento, fomentará la comunicación entre ambos.

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

L) Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Para fomentar el desarrollo de la competencia digital, se van a utilizar las TIC para el aprendizaje de los contenidos del bloque temático D "Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística". Se utilizará:

- Tableta gráfica para realizar algún dibujo bidimensional en vector.
- Cámara del teléfono móvil para realización de fotografía y vídeo artístico.
- Portátiles del centro para:
  - La edición de fotografía a través del programa gratuito "GIMP".
  - La maquetación y edición gráfica.
  - Las tecnologías de la información y comunicación para sus proyectos.
  - La búsqueda de referencias artísticas e inspiración.

Además, se utilizará Teams durante todo el curso como herramienta de trabajo para el intercambio de información y comunicación.

m) 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			

Junta de Castilla y León
Consejería de Educación

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.

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.

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)

P.D.

4º EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

PROFESOR:

CRISTINA CORREDERA MARTIN

EMILIA GARCÍA GARCÍA

2026-2027

……IES FRAY PEDRO DE URBINA ……

MIRANDA DE EBRO

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.

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 interdisciplinaridad, 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 cono 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.

b) Diseño de la evaluación inicial.

Criterios de evaluación	***Instrumento de evaluación***	***Número de sesiones***	***Agente evaluador***	**Observaciones**
5.2, 5.3	**Portfolio**	**3**	***Heteroevaluación***	**Se dedicarán tres días a este proceso.**

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 trasmitidos 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 grafico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: 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.

d) 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 2026-2027 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:

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.

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

	UNIDADES	**Situaciones de Aprendizaje**
PRIMER TRIMESTRE	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	6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. (C.M) 7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e	SA2. RQUER

	innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. 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) 9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. 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)	
TERCER TRIMESTRE	11. Color y composición. (C.M) 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) 13. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. (C.M) 14. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. (C.M) 15. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. (C.M)	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 intereses 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.

f) 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.

	Materiales	***Recursos***
Impresos	**Fotocopias, láminas, imágenes, libros de biblioteca**	**Teams**
Digitales e informáticos	**Presentación de elaboración propia (PowerPoint, Word, Canva)**	**Ordenador, proyector, pizarra digital**
Medios audiovisuales y multimedia	**Videos, películas, cortos**	**Cámara fotográfica. Dispositivos tecnológicos del alumnado, de departamento, pizarra digital**
Manipulativos	**Bloc de Dibujo A3, 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, modelos articulados, modelos 3D**
Otros	**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**

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

Planes, programas y proyectos	*Implicaciones de carácter general desde la materia*	*Temporalización*
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.

h) Actividades complementarias y extraescolares.

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 critica, a la par que con ello se fomenta la implicación de la actividad artística del alumno/a en la transformación de un espacio social.

Se contempla una actividad complementaria en el segundo trimestre. Salida para el visionado de murales de Miranda de Ebro, los cuales se explicarán y se analizarán.

El departamento llevará a cabo las salidas que crea convenientes a lo largo del curso, de modo que estas interrumpan 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.

i) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

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.

Formas de representación	***Formas de acción y expresión***	***Formas de implicación***
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.

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

j) 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 circulo 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, respeto 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 grafico-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.

A modo de ejemplo:

(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 el apartado de observación.

- Se descontará al alumno/a 1 puntos(en el apartado de observación) por cada día que se retrase en la presentación/entrega del trabajo requerido en ese proyecto, ampliable hasta un máximo de cuatro días. Una vez pasados estos cuatro días se dará la lamina como no entregada y supondrá un 0 en la calificación de la misma.
- Un trabajo o examen copiado, no propio o realizado mediante I.A. se calificará con un 0.
- Quien suspena 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 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 especifica una calificación final, obtenida por la media aritmética de las calificaciones que sumen los criterios de evaluación que se asocian a cada competencia.

k) Plan de recuperación de pendientes.

Esta materia se imparte únicamente en 4º curso, por lo que no hay pendientes de cursos anteriores.

Superar Expresión Artística no significa recuperar Educación Plástica de 1º o 3º, por tratarse de materias distintas.

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.

L) Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Para fomentar el desarrollo de la competencia digital, se van a utilizar las TIC para el aprendizaje de los contenidos del bloque temático D "Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística". Se utilizará:

- Tableta gráfica para realizar algún dibujo bidimensional en vector.
- Cámara del teléfono móvil para realización de fotografía y vídeo artístico.
- Portátiles del centro para:
  - La edición de fotografía a través del programa gratuito "GIMP".
  - La maquetación y edición gráfica.
  - Las tecnologías de la información y comunicación para sus proyectos.
  - La búsqueda de referencias artísticas e inspiración.

Además, se utilizará Teams durante todo el curso como herramienta de trabajo para el intercambio de información y comunicación.

m) 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:

1. Antes de desarrollar las unidades didácticas o proyectos, se elaborará un análisis DAFO para prever diferentes situaciones y plantear soluciones.
2. 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.
3. 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: CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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.

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.

Criterios de evaluación	***Contenidos de materia***	***Contenidos transversales***	***Indicadores de logro***
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).	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.	• 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. 1.1.2 Describe manifestaciones artísticas contextualizando aspectos esenciales. 1.1.3 Valora el proceso, creación y resultado final, evidenciando su actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).	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.	• 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 1.2.2 Valora críticamente los los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas 1.2.3 Reflexiona sobre la evolución y relación de los hábitos, gustos y referentes y su evolución 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	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Contexto	• Expresión oral y escrita. • Comunicación audiovisual y TIC.	1.3.1 Valora el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación. 1.3.2 Valora el patrimonio artístico y cultural como

arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	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.	• Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética	expresión individual y colectiva. 1.3.3 Contribuye a su conservación a través del respeto y divulgación de obras de arte.
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).	A. Técnicas gráfico-plásticas.	• 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. 2.1.2 Explora diferentes técnicas gráfico-plásticas. 2.1.3 Emplea herramientas, medios, soportes y lenguajes.
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	A. Técnicas gráfico-plásticas.	• 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. 2.2.2 Elabora producciones gráfico-plásticas con intención expresiva. 2.2.3 Elabora producciones gráfico-plásticas con corrección de las herramientas, medios, soportes y lenguajes adecuados, conformando un repetorio personal de 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).	A. Técnicas gráfico-plásticas.	• 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. 2.3.2 Afianza el autoconocimiento. Manifestando experimentación. 2.3.3 Afianza el autoconocimiento. Manifestando innovación en el proceso gráfico-plástico.
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	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	• Expresión oral y escrita. • Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico.	3.1.1 Participa con iniciativa. Confianza y creatividad. 3.1.2 Explora diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. 3.1.3 Decodifica sus propios lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo

sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).		• La formación estética	sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.
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).	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	• Expresión oral y escrita. • Comunicación audiovisual y TIC. • Fomento de la creatividad y del espíritu científico. • La formación estética	3.2.1 Realiza producciones audiovisuales, individuales o colaborativas. 3.2.2 Asume diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva 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.
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).	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. 4.1.2 Diseña las fases del proceso en la elaboración de una creación artística. 4.1.3 Selecciona las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.
4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	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. 4.2.2 Expone el resultado final de la creación de un producto artístico, de forma grupal. 4.2.3 Pone en común críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.
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).	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.	4.3.1 Aplica el Dibujo técnico y sus sistemas de representación gráfica. 4.3.2 Aplica el Dibujo Técnico en diferentes propuestas creativas. 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.

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).	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. 4.4.2 Comprende las oportunidades que ofrecen las profesiones relacionadas con el ámbito creativo. 4.4.3 Valora las posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional de las profesiones relacionadas con el ámbito artístico.

ANEXO II. 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 III: 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.