

CURSO
2025/2026

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS:

JOSE MANUEL PORRAL IGLESIAS
MARÍA MATEOS SORIANO
SARA MARÍA DÍAZ MERINO

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA DEL
DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA**

I.E.S. MARÍA DE CÓRDOBA
LAS NAVAS DEL MARQUÉS

Contenido

I.	Introducción	5
II.	Legislación de referencia.....	8
III.	Análisis de las propuestas de mejora de la memoria 2022-2023.	8
IV.	Prioridades para el presente curso y actuaciones para su logro. Actuaciones DEPARTAMENTALES para lograr los objetivos de la PGA 24-25	10
V.	Programaciones Materias	35
	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 1º ESO.....	35
A.	Conceptualización y características de la materia.	35
	Competencias Clave y Perfil de Salida en Educación Secundaria Obligatoria.	43
B.	Diseño de la evaluación inicial.	56
C.	Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	58
D.	Metodología didáctica.....	64
E.	Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros).....	72
F.	Concreción de planes, programas y proyectos significativos y de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia (incluidos Proyectos de aprendizaje-servicio).	75
G.	Materiales y recursos de desarrollo curricular.	77
H.	Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.....	80
I.	Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.	88
J.	Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.	90
K.	Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.....	92
L.	Atención a las diferencias individuales del alumnado.	98
M.	Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos inclusivos.	103
N.	Procedimiento para la evaluación de la Programación didáctica.	104
	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 3º ESO.....	105
.	105	

A.	Conceptualización y características de la materia.	105
B.	Diseño de la evaluación inicial.	108
C.	Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.	110
D.	Metodología didáctica.	116
E.	Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros).	123
F.	Concreción de planes, programas y proyectos significativos y de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia (incluidos Proyectos de aprendizaje-servicio).	124
G.	Materiales y recursos de desarrollo curricular.	128
H.	Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.	131
I.	Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.	140
J.	Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.	143
K.	Atención a las diferencias individuales del alumnado.	152
L.	Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos Inclusivos (si procede).	155
M.	Procedimiento para la evaluación de la Programación didáctica.	156
	EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO.	158
A.	Conceptualización y características de la materia.	158
B.	Diseño de la evaluación inicial.	161
C.	Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.	161
D.	Metodología didáctica.	168
E.	Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros).	171
F.	Concreción de planes, programas y proyectos significativos y de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia (incluidos Proyectos de aprendizaje-servicio).	171
G.	Materiales y recursos de desarrollo curricular.	171

H. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.....	172
I. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.	178
J. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y prueba extraordinaria.....	183
K. Atención a las diferencias individuales del alumnado.	203
L. Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos Inclusivos.	208
M. Procedimiento para la evaluación de la Programación didáctica.	208
N. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.	209
DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO.....	211
A. Conceptualización y características de la materia.	211
B. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	218
C. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.....	220
D. Contenidos de carácter transversal trabajados desde la materia.	226
E. Metodología didáctica. (Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.)	228
1. Principios metodológicos.	228
2. Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.	229
3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.	230
F. Materiales y recursos de desarrollo curricular.	231
G. Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	233
H. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.....	233
I. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado: técnicas e instrumentos, momentos, agentes, criterios de calificación asociados a los criterios de evaluación.	234
J. Atención a las diferencias individuales del alumnado.	241
K. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, situaciones de aprendizaje, proyectos u otros).....	246

L. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente...	248
DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO.....	249
A. Conceptualización y características de la materia.	250
B. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	253
C. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.....	254
D. Contenidos de carácter transversal trabajados desde la materia.	262
E. Metodología didáctica. (Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.).....	264
1. Principios metodológicos.	264
2. Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.	265
3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.	266
F. Materiales y recursos de desarrollo curricular.....	267
G. Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	268
H. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.....	269
I. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado: técnicas e instrumentos, momentos, agentes, criterios de calificación asociados a los criterios de evaluación.	269
J. Atención a las diferencias individuales del alumnado.	275
K. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, situaciones de aprendizaje, proyectos u otros).....	280
L. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.	283
VI. Adaptación de la Programación a un escenario de enseñanza no presencial (causas médicas sin derecho a atención domiciliaria hasta dos meses de convalecencia).....	285
A. Criterios para la selección de los contenidos más relevantes de cada asignatura y criterios de evaluación.	286
B. Materiales de desarrollo curricular de carácter telemático.	291
C. Decisiones de carácter general sobre métodos pedagógicos y didácticos a aplicar en enseñanza no presencial, basado en el desarrollo de competencias.....	292

D.	Criterios generales de evaluación de los aprendizajes del alumnado en procesos de enseñanza a distancia	292
E.	Criterios generales para la atención a las actividades de evaluación y recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores, en supuestos de enseñanza no presencial.	294
F.	Criterios generales de atención a alumnos con necesidades de apoyo educativo en caso de enseñanza no presencial.	294
VII.	Aspectos comunes a todas las materias del departamento	295
A.	Plan de fomento de la lectura	295
B.	Estrategias metodológicas para trabajar las competencias clave.	296
C.	Propuesta de evaluación de las competencias clave e indicadores de logro de las mismas.	298
D.	Integración curricular de las TIC de acuerdo con el Plan TIC del centro.....	299
E.	Fomento de la Cultura Emprendedora.	300
F.	Plan de recuperación de las materias suspensas en convocatoria ordinaria.	302
G.	Evaluación de la práctica docente.....	304
H.	Evaluación de la Programación Didáctica	308

I. Introducción

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales

del entorno cotidiano. 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. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

En consecuencia, la programación pretende potenciar la reflexión del profesorado, mejorar así su práctica profesional, adecuar la respuesta educativa al alumnado y al centro y proporcionar una formación competencial adecuada a nuestro alumnado.

Componentes del Departamento de Dibujo:

Durante el presente curso escolar 2025-2026 el Departamento de Dibujo del IES María de Córdoba está compuesto por:

José Manuel Porral Iglesias.

María Mateos Soriano.

Sara M. Díaz Merino.

Distribución de grupos y horas:

- **José Manuel Porral Iglesias** que imparte las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º ESO (2 grupo X 3 horas) , 3º ESO (2 grupo X 3 horas), Dibujo Técnico I de 1º Bachillerato (1 grupo X 4 horas).
- **María Mateos Soriano**, que imparte las materias de 1º ESO (1 grupo X 2 horas), Expresión artística de 4º ESO (1 grupo X 2 horas), Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato (1 grupo x 4 horas).

- **Sara M. Díaz Merino**, (jefa de Departamento); que imparte las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º ESO (2 grupos X 3 horas), Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º ESO (2 grupos X 3 horas), Expresión artística de 4º ESO (1 Grupo x 2 horas) y 1 hora de 4º ESO de MAE.

La Reunión de Departamento tendrá lugar los jueves de 8.45 a 9.35 horas en el aula de Plástica.

Contextualización de la programación didáctica:

Las Navas del Marqués tiene aproximadamente 5.200 habitantes, se encuentra en la provincia de Ávila, en la zona conocida como "Tierra de Pinares", vertiente meridional de la Sierra de Malagón.

La cima más alta de la Sierra de Malagón, y techo de Las Navas, es el Navazuelo con 1.642 metros, siendo el punto más bajo los 920 m del extremo meridional del término. Su altura sobre el nivel del mar es de 1.282 metros en la plaza de la Villa.

La superficie del término municipal es de 94.5 km² y 165.000 m² de casco urbano.

En el IES "María de Córdoba" se cuenta con un elevado número de alumnos procedentes de otros países, la mayor parte de Marruecos. Para dar una mejor respuesta educativa a este alumnado, se ha creado el "Aula Aliso". Es un aula de adaptación e inmersión lingüística y social. El objetivo principal consiste en el aprendizaje de la lengua y cultura española.

Los alumnos del centro proceden de cuatro localidades: La Cañada, Navalperal de Pinares, Peguerinos y Las Navas del Marqués. Por ello el centro cuenta con dos rutas de transporte:

- LA CAÑADA-LAS NAVAS DEL MARQUÉS (La Cañada, Navalperal de Pinares, Barrio de la Estación).
- PEGUERINOS-LAS NAVAS DEL MARQUÉS. (Peguerinos). Además, solemos tener alumnos procedentes de la casa de acogida de La Cañada.

OFERTA EDUCATIVA DEL CENTRO:

- Educación Secundaria Obligatoria (ESO)

- Bachillerato:

- Modalidad de Ciencias y Tecnología
- Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales

. Ciclo Formativo de Grado Básico en Aprovechamientos Forestales.

. Ciclo Formativo de Grado Básico de arreglos florales.

II. Legislación de referencia.

Para elaborar la programación que a continuación detallamos, hemos tenido en cuenta la legislación LOMLOE para 1º ESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º BACH y 2º BACH.

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE, 30 de marzo de 2022)

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. (BOCyL, 30 de septiembre de 2022).

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 programación está ordenada en cinco bloques:

-Programación ESO LOMLOE: Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º ESO.

-Programación ESO LOMLOE: Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO.

-Programación ESO LOMLOE: Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO.

-Programación Bachillerato LOMLOE: Dibujo Técnico I.

-Programación Bachillerato LOMLOE: Dibujo Técnico II.

III. Análisis de las propuestas de mejora de la memoria 2024-2025.

Tras haber analizado al detalle la memoria del Departamento de EPV y AV del año 2025-2026, se han detectado los siguientes asuntos a mejorar:

-Falta de conocimientos previos.

-Problemas de aprendizaje: el profesorado se encontró con alumnos sin hábito de estudio, situación que no mejoró a lo largo del curso.

-Mejora de la evaluación inicial.

-Mejora del uso de herramientas TIC.

Prioridades	Actuaciones
1. Incorporación de herramientas digitales y nuevas tecnologías	Inteligencia Artificial y Arte Generativo: Mostrar cómo la IA puede ser usada para crear obras de arte o animaciones, fomentando la creatividad en medios emergentes.
2. Metodologías activas y participativas.	(Clase Invertida): Proporcionar contenido teórico fuera del aula (vídeos, lecturas) y usar el tiempo de clase para actividades prácticas y de creación artística.
3. Desarrollar el hábito de trabajo. 4. Fomento de la cultura visual y análisis crítico.	<p>Establecer actividades individuales y grupales con fecha límite de entrega.</p> <p>Análisis de obras contemporáneas y clásicas: Fomentar el análisis crítico de obras de arte, cine, y publicidad, desarrollando el pensamiento visual y la capacidad de análisis de imágenes.</p> <p>Debates sobre el impacto del arte en la sociedad: Generar espacios para debatir sobre temas como el arte urbano, la fotografía de denuncia, o el arte en redes sociales, vinculando la materia con cuestiones actuales.</p>

IV. Prioridades para el presente curso y actuaciones para su logro. Actuaciones del DEPARTAMENTO de EPVAV para lograr los objetivos de la PGA 25-26

- **MEJORA DE LOS RESULTADOS ACADÉMICOS:** MEJORA DE LAS CAPACIDADES COMUNICATIVAS DE LOS ALUMNOS. INCORPORACIÓN AL AULA DE REFERENCIA DE LOS ALUMNOS DE COMPENSATORIA 2. REDUCCIÓN DE LAS AUSENCIAS DEL ALUMNADO.
- IMPLANTACIÓN DE LAS **TÉCNICAS ALTERNATIVAS A LA SANCIÓN:** técnicas restaurativas (CÍRCULOS DE DIÁLOGO, TEATRO FORO, MEDIACIÓN, ALUMNOS AYUDANTES)
- DISEÑO E INTEGRACIÓN DEL NUEVO CURRÍCULO (ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN COMPETENCIAL)
- INTEGRACIÓN DE PROA+ EN EL AULA Y EN LA VIDA DE LOS DEPARTAMENTOS.

MEJORA DE LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y SU COHERENCIA		RESPONSABLE	EVALUACIÓN
MEJORA DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DE LOS ALUMNOS (ORAL, ESCRITA, TECNOLÓGICA, ETC)	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de trabajos orales relacionados con diversos temas de interés artístico, biografías personalizadas de artistas... 	Profesores	Pruebas específicas

	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de proyectos colaborativos y de guiones cinematográficos. • Uso de narrativas visuales. • Utilización de medios digitales para la búsqueda de información. • Desarrollo de habilidades de interpretación y expresión. • Realización de trabajos donde se seleccione la información encontrada en internet. • Fomentar la autocrítica y la retroalimentación constructiva. 		
<p>CAMBIOS METODOLÓGICOS QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE COMPETENCIAL.</p>	<p>. Fomento del uso de metodologías activas en el aula (flipped, gamificación...), participación activa, aula inversa.</p> <p>. Aprendizaje basado en proyectos y cooperativo.</p> <p>. Incorporación de retos y desafíos.</p> <p>. Desarrollo de habilidades socioemocionales.</p> <p>. Sustituir las evaluaciones tradicionales por evaluaciones formativas continuas. (autoevaluación, coevaluación, rúbricas...)</p>	<p>Profesores</p>	<p>Pruebas específicas</p>

<p>REDUCIR UN 50% LAS AUSENCIAS DEL ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Incorporación de proyectos multidisciplinares y relevantes. . Implementar un sistema de recompensas para alumnos con alta asistencia. . Realizar seguimiento de alumnos más cercano y con más ausencias para comprender sus dificultades. . Fomentar un ambiente en el que el alumno se sienta seguro y valorado. . Establecer un sistema de comunicación con las familias para informar sobre el progreso del alumno. . Realizar un seguimiento constante de las ausencias y analizar los datos al final de cada trimestre para identificar patrones y adaptar estrategias si es necesario. 	<p>Profesor</p>	<p>Pruebas específicas</p>
<p>MEJORAR LOS RESULTADOS DE EBAU AJUSTANDO LAS EXIGENCIAS CRITERIALES DE 2º BACH A LOS MODELOS EBAU</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Revisar los criterios de evaluación y competencias en la materia de Dibujo Técnico para que estén en sintonía con las exigencias específicas de la EBAU. . Realización de Simulacros de Examen Periódicos. 	<p>Profesor</p>	<p>Semanal</p>

	<ul style="list-style-type: none">. Evaluación Continua con Énfasis en Competencias EBAU.. Análisis de Errores en Exámenes Anteriores y Retroalimentación Personalizada.. Ayudar a los estudiantes a estudiar de manera más efectiva y a gestionar su tiempo durante el examen.. Uso de Materiales Didácticos Enfocados en la EBAU.. Integración de Preguntas Abiertas y Ensayos en Evaluaciones de Clase.. Evaluación y Ajuste Constante de la Programación.		
--	--	--	--

<p>MEJORA DE LOS RESULTADOS DE LOS ALUMNOS CON APOYO INCLUSIVO.</p> <p>Objetivo 75% de aprobados</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Simplificar y adaptar los contenidos según las necesidades individuales, proporcionando materiales visuales claros, como gráficos, esquemas o guías paso a paso, y herramientas accesibles (como pinceles con mangos gruesos o tabletas de dibujo con sensibilidad ajustable). . Incluir actividades que combinen diversos estímulos sensoriales, como trabajos con materiales tridimensionales (arcilla, texturas, etc.), sonidos, o aplicaciones interactivas en tablets. Estas actividades permiten a los estudiantes interactuar con el arte de diferentes maneras. . Trabajo por Proyectos Personalizados y Flexibles. Permitir que los estudiantes elijan temas o técnicas dentro de un proyecto general, de manera que puedan explorar áreas que les resulten motivadoras y cómodas. . Incorporación de Tecnología de Apoyo (TIC) . Grupos de Trabajo Colaborativo e Inclusivo. Organizar grupos heterogéneos donde todos los estudiantes trabajen juntos y puedan contribuir de acuerdo con sus capacidades. . Diseñar evaluaciones flexibles, como portafolios o rúbricas personalizadas, que valoren el proceso creativo, el esfuerzo y la 		<p>Continúa</p>
--	---	--	-----------------

	<p>mejora continua, en lugar de centrarse solo en el producto final.</p> <p>Incorporar autoevaluaciones y coevaluaciones adaptadas para fomentar la reflexión.</p>		
<p>AJUSTE REALISTA DE LA EVALUACIÓN COMPETENCIAL DE LOS ALUMNOS DE COMPENSATORIA.</p>	<p>. Ajustar los criterios de evaluación a las capacidades y nivel de desarrollo de los estudiantes, centrándose en el esfuerzo, la progresión personal y la adquisición de habilidades básicas.</p> <p>. Implementar una evaluación continua que valore tanto el proceso como el producto final. Realizar observaciones sistemáticas y anotaciones sobre el progreso del alumno en aspectos como la creatividad, el esfuerzo, y las habilidades de trabajo manual.</p> <p>. Diseñar rúbricas con criterios claros y adaptados al nivel de los estudiantes de compensatoria. Incluir aspectos como la originalidad, el esfuerzo, la participación y la mejora personal, en lugar de criterios estrictamente técnicos o complejos.</p> <p>. Incluir actividades de autoevaluación al final de cada proyecto o unidad, guiando a los estudiantes con preguntas sencillas (por ejemplo, "¿Qué es lo que más te gustó de este trabajo?" o "¿Qué crees que podrías mejorar?").</p>		<p>Continua</p>

<p>POTENCIACIÓN DE LA FPB</p> <p>APROVECHAMIENTOS FORESTALES E</p> <p>INCLUSIÓN EN LA VIDA DEL CENTRO A</p> <p>TRAVÉS DE LA ACCIÓN DEL</p> <p>DEPARTAMENTO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Realizar un proyecto conjunto en el que los estudiantes de FPB de Aprovechamientos Forestales diseñen y elaboren señalización y cartelera para los espacios naturales del centro, como jardines, huertos o zonas de descanso. . Crear “aulas verdes” o espacios artísticos naturales en el centro, decorados con elementos elaborados por estudiantes de FPB, como bancos, vallas, murales ecológicos, y esculturas con materiales naturales. . Organizar talleres donde los estudiantes de FPB y otros alumnos del centro aprendan a reutilizar y reciclar materiales naturales o desechos forestales para crear obras de arte. Los estudiantes de FPB podrían aportar madera o restos vegetales, que luego transformarían en piezas artísticas. . Realizar intervenciones artísticas temporales en el entorno natural del centro, utilizando elementos naturales como ramas, hojas, piedras y otros materiales recogidos por los estudiantes de FPB. Se pueden crear figuras, patrones, o instalaciones artísticas en los espacios exteriores. 	<p>Profesores</p>	<p>No evaluable</p>
--	---	-------------------	---------------------

<p>MEJORAR RESULTADOS DE ALUMNOS CON ASIGNATURAS PENDIENTES Y ADAPTAR SU PROCESO DE RECUPERACIÓN A LO COMPETENCIAL.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Crear tareas y proyectos prácticos que permitan a los alumnos aplicar conceptos clave de la materia de forma contextual y creativa. . Crear rúbricas y guías de autoevaluación que permitan a los estudiantes entender en qué competencias específicas deben mejorar y cómo pueden hacerlo. Las rúbricas deben desglosar cada competencia en niveles de desempeño claros y alcanzables. . Solicitar a los estudiantes que recopilen sus trabajos en un portafolio físico o digital, incluyendo bocetos, proyectos finales y reflexiones sobre su proceso de aprendizaje. Este portafolio debe reflejar el desarrollo de competencias específicas y servir como una herramienta de evaluación. . Organizar talleres prácticos que aborden técnicas y competencias clave de la materia. Las sesiones de refuerzo deben ser personalizadas, permitiendo que los alumnos trabajen en habilidades específicas con el apoyo de un docente, según sus dificultades particulares. . Incluir herramientas digitales como aplicaciones de dibujo, programas de diseño gráfico, y recursos online para la creación visual. Los estudiantes pueden desarrollar proyectos digitales, 	<p>Profesores</p>	<p>Pruebas específicas</p>
--	---	-------------------	----------------------------

	<p>aprender sobre técnicas visuales contemporáneas y crear trabajos de manera más accesible.</p> <p>. Proveer una evaluación continua y formativa que permita dar retroalimentación inmediata y concreta sobre cada proyecto o actividad realizada. La retroalimentación debe enfocarse en el proceso y en el desarrollo de competencias, no solo en el resultado final.</p>		
DISEÑO E INTEGRACIÓN DEL NUEVO CURRÍCULO (ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN COMPETENCIAL)			
ESTRATEGIAS PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE EN EL ALUMNO EN EL DESARROLLO DE LA MATERIA	<p>1. Competencia en Comunicación Lingüística</p> <p>Estrategia: Análisis y Presentación de Obras de Arte</p> <p>Realizar actividades en las que los estudiantes analicen y comenten obras de arte, explicando sus características y significado en clase.</p>	<p>Profesor</p>	<p>Pruebas específicas</p>

	<p>Incluir presentaciones orales donde expliquen el proceso creativo y la intención de sus propios trabajos.</p> <p>2. Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología.</p> <p>Estrategia: Proyectos de Geometría y Perspectiva</p> <p>Integrar conceptos de geometría y proporción en actividades de dibujo y diseño, trabajando en temas como la perspectiva y la simetría. También se pueden incluir proyectos de construcción de figuras tridimensionales usando fórmulas básicas de cálculo de áreas y volúmenes.</p> <p>3. Competencia Digital</p> <p>Estrategia: Uso de Herramientas Digitales para Creación Visual</p> <p>Introducir herramientas digitales como software de edición de imágenes, diseño gráfico y plataformas de arte digital. Los alumnos</p>		
--	---	--	--

	<p>pueden realizar proyectos de diseño gráfico, edición de fotografías, o ilustración digital.</p> <p>4. Competencia de Aprender a Aprender</p> <p>Estrategia: Portafolio de Aprendizaje y Reflexión</p> <p>Pedir a los estudiantes que mantengan un portafolio donde registren sus avances, reflexionen sobre su proceso creativo, y evalúen sus logros y áreas de mejora. Al finalizar cada proyecto, se puede incluir una autoevaluación.</p> <p>5. Competencias Sociales y Cívicas</p> <p>Estrategia: Proyectos de Colaboración y Trabajo en Equipo</p> <p>Realizar proyectos grupales, como la creación de murales, campañas visuales de concienciación o exposiciones colaborativas.</p>		
--	--	--	--

	<p>Durante el proceso, cada estudiante puede asumir un rol específico, como el de diseño, organización o ejecución.</p> <p>6. Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor</p> <p>Estrategia: Proyectos de Diseño con Propuesta de Valor</p> <p>Proponer actividades en las que los estudiantes identifiquen una necesidad o problemática (como la decoración de un espacio o una campaña visual) y desarrollen un proyecto que ofrezca una solución creativa, presentando su propuesta final ante la clase.</p> <p>7. Conciencia y Expresiones Culturales</p> <p>Estrategia: Exploración de Diferentes Estilos y Movimientos Artísticos.</p> <p>Incluir unidades de estudio sobre distintos estilos y movimientos artísticos, permitiendo que los estudiantes experimenten con</p>		
--	---	--	--

	<p>técnicas de cada uno. Realizar visitas virtuales o físicas a museos, o investigaciones sobre artistas y culturas diversas.</p> <p>8. Competencia en Resolución de Problemas</p> <p>Estrategia: Desafíos Creativos y Proyectos Basados en Problemas (ABP)</p> <p>Proponer proyectos en los que los estudiantes deban resolver un problema visual o conceptual, como el diseño de un logo para una empresa ficticia, o la creación de una obra que comunique un mensaje social importante</p> <p>9. Competencia en Conciencia Ambiental</p> <p>Estrategia: Proyectos de Arte Sostenible</p> <p>Introducir proyectos de arte que reutilicen materiales y promuevan la sostenibilidad, como la creación de esculturas con materiales</p>		
--	---	--	--

	reciclados o la realización de campañas visuales sobre el cambio climático..		
ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS	<p>. Elaborar rúbricas que desglosen cada competencia en niveles de logro específicos (como básico, intermedio, avanzado). Cada nivel debe reflejar distintos grados de dominio, considerando aspectos como la aplicación de conocimientos, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.</p> <p>. Fomentar la autoevaluación y la coevaluación entre compañeros para que los estudiantes tomen un papel activo en la evaluación de sus propias competencias y en la de sus pares. Esta práctica puede incluir rúbricas específicas para guiar la evaluación.</p> <p>. Pedir a los estudiantes que mantengan un diario de aprendizaje donde registren sus avances, obstáculos, y reflexiones sobre el proceso de desarrollo de competencias. Los estudiantes pueden revisar sus entradas y hacer ajustes en sus estrategias de aprendizaje a lo largo del curso.</p>	Profesor	Pruebas específicas

	<p>. Utilizar la observación directa en el aula para evaluar competencias relacionadas con el comportamiento, la interacción y la participación. Las notas de campo permiten al docente registrar el progreso de los alumnos en habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas.</p> <p>. Evaluación Mediante Escenarios de Simulación.</p>		
PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS DIRIGIDOS A LA COMUNIDAD EDUCATIVA		RESPONSABLE	EVALUACIÓN
PARTICIPACIÓN EN LOS PROYECTOS APRENDIZAJE-SERVICIO	<p>. Realizar una investigación en la comunidad para identificar necesidades o problemáticas que puedan abordarse mediante proyectos artísticos, como campañas de sensibilización, embellecimiento de espacios públicos o creación de murales comunitarios.</p> <p>. Facilitar sesiones de lluvia de ideas donde los estudiantes puedan proponer ideas y diseñar conjuntamente el proyecto. Incluir discusiones sobre cómo su trabajo artístico puede impactar la comunidad y qué técnicas utilizarán.</p>		

	<p>. Dividir la clase en grupos pequeños que se enfoquen en diferentes aspectos del proyecto, como diseño, ejecución, documentación y comunicación. Asignar roles específicos a cada miembro, como líder de grupo, diseñador gráfico, coordinador de logística, etc.</p> <p>. Invitar a artistas locales, diseñadores o expertos en la materia para que colaboren con los estudiantes en el desarrollo del proyecto. Pueden proporcionar talleres, charlas o asesoría durante el proceso.</p>		
<p>LOGRAR UNA MAYOR IMPLICACIÓN DE LAS FAMILIAS EN LA VIDA DEL CENTRO.</p>	<p>. Organizar encuentros informales en el centro escolar donde las familias puedan reunirse con docentes y otros padres. Estos cafés pueden tener temáticas específicas (e.g., apoyo en tareas, salud emocional, técnicas de estudio) y promover la discusión abierta.</p>		

	<ul style="list-style-type: none">. Desarrollar talleres donde los abuelos y otros familiares puedan compartir sus habilidades o conocimientos con los estudiantes y otros padres (por ejemplo, cocina, manualidades, cuentos, o habilidades técnicas).. Implementar un programa de apadrinamiento donde familias más involucradas se emparejen con familias nuevas o menos involucradas. Los padrinos pueden ayudar a las familias a integrarse en la comunidad escolar, ofreciendo apoyo y orientación.. Invitar a las familias a participar en proyectos específicos en el aula, como la creación de un huerto escolar, murales, o actividades artísticas. Se pueden organizar días de trabajo donde las familias contribuyan con su tiempo y habilidades.		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> . Organizar jornadas de puertas abiertas donde las familias puedan asistir a clases, participar en actividades interactivas y conocer el trabajo que se realiza en el aula. Se pueden incluir actividades donde los padres colaboren con sus hijos. 		
MEJORA DE LA GESTIÓN DE AULA			
MEJORA DEL BUEN TRATO ENTRE ALUMNOS DESDE LA ACCIÓN DE LAS MATERIAS.	<ul style="list-style-type: none"> . Diseñar proyectos artísticos en grupos donde los estudiantes tengan que trabajar juntos para lograr un objetivo común, como crear un mural, una exposición de arte o un cortometraje. . Organizar talleres donde se enseñen técnicas de comunicación visual, como la creación de carteles o presentaciones audiovisuales que promuevan valores como el respeto, la inclusión y la diversidad. . Incorporar reflexiones sobre obras de arte que aborden temas de convivencia, respeto y diversidad. Los alumnos pueden discutir el 	Profesor	Pruebas específicas.

	<p>mensaje y cómo se relaciona con su vida diaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Involucrar a los estudiantes en la creación de un código de buen trato que sea visual y que puedan expresar artísticamente, por ejemplo, a través de un mural en el colegio. . Organizar cine-foros donde se proyecten cortometrajes o documentales que aborden temas de convivencia y relaciones interpersonales. Después de la proyección, se puede abrir un debate sobre lo visto. . Integrar actividades de expresión corporal y musical en las clases de plástica, como danzas o performances artísticas que promuevan el buen trato y la cooperación. 		
<p>INCLUSIÓN DE PRÁCTICAS RESTAURATIVAS EN LA PRÁCTICA DOCENTE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Ofrecer sesiones formativas para docentes y alumnos sobre qué son las prácticas restaurativas, sus beneficios y cómo se aplican en el aula. Esto puede incluir la definición de conceptos clave como la 		

	<p>responsabilidad, la reparación y la reconciliación.</p> <ul style="list-style-type: none">. Implementar círculos de diálogo regulares donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias, preocupaciones y sentimientos en un ambiente seguro y respetuoso. Utilizar el arte como tema de discusión para abordar conflictos o malentendidos.. Utilizar actividades artísticas para abordar y resolver conflictos. Por ejemplo, los estudiantes pueden crear una obra colectiva que represente la reconciliación o trabajar en un proyecto que simbolice la unión y la colaboración.. Incluir en el currículo proyectos de arte que tengan un impacto en la comunidad, como murales en espacios públicos que promuevan valores de convivencia y respeto. Involucrar a los estudiantes en la		
--	--	--	--

	<p>planificación y ejecución, asegurando que cada voz sea escuchada.</p> <p>. Establecer un espacio dentro del aula o el centro escolar dedicado a la creación artística que promueva la inclusión y la reparación. Este espacio puede incluir materiales para que los estudiantes expresen sus emociones y reflexionen sobre conflictos.</p>		
INTEGRAR EL PROGRAMA PROA + EN EL FUNCIONAMIENTO DEL CENTRO			
<p>Potenciar y fomentar la comprensión lectora a través de la adquisición de hábitos lectores del alumnado. (AP213)</p>	<p>. Fomentar la participación en el programa lector del centro.</p> <p>. Seleccionar textos (artículos, cuentos, biografías de artistas) que se relacionen con las temáticas del curso, como técnicas artísticas, historia del arte o la vida de artistas famosos.</p> <p>. Incluir libros y artículos que contengan ilustraciones, gráficos y fotografías que complementen el texto. Por ejemplo, obras</p>	<p>Profesor</p>	<p>Pruebas evaluables</p>

	<p>de arte que acompañen descripciones o análisis de técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none">. Fomentar que los alumnos mantengan un diario de reflexión- emoción donde escriban y dibujen sobre sus experiencias en clase, sus pensamientos- emociones, sobre obras de arte que han visto o leído y las técnicas que están aprendiendo.. Crear un club de lectura centrado en temas de arte, donde los estudiantes lean y discutan libros o artículos sobre plástica y visual. Se pueden organizar sesiones donde los alumnos compartan sus opiniones y reflexiones.. Enseñar a los estudiantes técnicas de lectura crítica aplicadas a textos sobre arte, como identificar la tesis, analizar el argumento, y evaluar la efectividad de los ejemplos visuales presentados.		
--	--	--	--

<p>Aprendizaje cooperativo en el aula (AP402) y grupos interactivos (AP405)</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Crear grupos con una mezcla de habilidades, niveles de rendimiento y estilos de aprendizaje. Esto promueve la diversidad y permite que los estudiantes aprendan unos de otros. . Asignar roles específicos a los miembros del grupo, como facilitador, anotador, presentador y mediador. Cada rol debe tener tareas definidas. . Diseñar proyectos en los que los estudiantes deban colaborar para alcanzar un objetivo común, como crear una presentación, realizar un experimento o desarrollar una obra de arte. . Establecer actividades donde los estudiantes enseñan conceptos a sus compañeros. Por ejemplo, un estudiante 	<p>Profesor</p>	<p>Pruebas evaluables</p>

	<p>puede presentar un tema mientras los demás toman notas y luego discuten.</p> <ul style="list-style-type: none">. Realizar dinámicas de presentación al inicio del curso o de un proyecto, donde los estudiantes se conozcan y compartan intereses personales o académicos.. Presentar un problema o desafío que los grupos deban resolver en conjunto. Esto puede estar relacionado con casos de la vida real que requieran investigación y discusión.		
--	--	--	--

V. Programaciones Materias

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 1º ESO

A. Conceptualización y características de la materia.

Legislación:

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE, 30 de marzo de 2022)

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. (BOCyL, 30 de septiembre de 2022).

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. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

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. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

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.

VINCULACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA CON EL PERFIL DE SALIDA

	CC L					C P			STEM					C D					CPSA A					CC				C E			CC EE								
	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 sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.					✓			✓									✓				✓									✓									
Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.											✓		✓					✓			✓			✓							✓			✓					
Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.					✓																✓	✓						✓	✓									✓	
Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.								✓												✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓							✓		
	CC L					C P			STEM					C D					CPSA A					CC				C E			CC EE								
	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	CPSA 2	CPSA 3	CPSA 4	CPSA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4					

<p>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.</p>	✓																																	✓
<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>																																		
<p>Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.</p>			✓																															
<p>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</p>									✓	✓																								
<p>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.</p>		✓		✓					✓	✓	✓								✓															

	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	CPSAA 1.1	CPSAA 1.2	CPSAA 2	CPSAA 3.1	CPSAA 3.2	CPSAA 4	CPSAA 5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2		
Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.			✓								✓	✓		✓	✓	✓	✓						✓												✓		✓			
Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.		✓	✓					✓			✓		✓				✓			✓					✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓						
Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.		✓	✓						✓	✓	✓	✓		✓		✓			✓					✓					✓		✓									
Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓												✓	✓										
Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.										✓	✓		✓		✓		✓	✓						✓					✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	
Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.	✓			✓				✓											✓									✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.												✓							✓	✓	✓		✓												✓					

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

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.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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.

Competencia digital

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.

Competencia personal, social y aprender a aprender

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.

Competencia ciudadana

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.

Competencia emprendedora

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.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

Competencias Clave y Perfil de Salida en Educación Secundaria Obligatoria.

La finalidad más importante de todo sistema educativo es lograr que los jóvenes alcancen su máximo desarrollo integral, en un contexto de igualdad de oportunidades, adquiriendo las competencias que les permitan desenvolverse con garantías en la sociedad global de las próximas décadas.

De acuerdo con los principios rectores que inspiran la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, la educación se concibe como un aprendizaje permanente que se desarrolla a lo largo de la vida. Durante la educación primaria se ha procurado que el alumnado progrese adecuadamente a nivel competencial. En consecuencia, la educación secundaria obligatoria, como parte de la enseñanza básica, representa la continuidad en ese proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente que aparecen recogidas en los artículos 7 y 8, según lo establecido en el artículo 11 del Real Decreto, 217/2022, de 29 de marzo, a partir de las enunciadas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias para el aprendizaje permanente.

Como rasgos más importantes de estas competencias, en relación con lo expresado en la citada Recomendación, podemos señalar que:

- No hay límites diferenciados entre las distintas competencias, sino que se solapan y entrelazan entre sí. Determinados aspectos en un ámbito apoyan la competencia en otro.
- No existe jerarquía alguna entre las competencias. Todas ellas se consideran igualmente importantes ya que cada una contribuye a una vida exitosa en la sociedad del conocimiento.
- Ninguna competencia se corresponde directa ni unívocamente con una única materia.
- Las competencias pueden aplicarse en ámbitos muy distintos y en diversas combinaciones.
- Todas las competencias se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se desarrollan a partir de los aprendizajes que se produzcan en las mismas.
- Hay una serie de cuestiones que intervienen en las ocho competencias clave: el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de los sentimientos.

Cabe señalar que este carácter transversal de las competencias clave favorece notablemente el enfoque globalizado propio de la etapa de educación primaria.

Cada competencia clave integra tres dimensiones: la cognitiva, la instrumental y la actitudinal. La dimensión cognitiva de la competencia alude a conocimientos en forma de hechos y cifras, datos, ideas, teorías o conceptos ya establecidos que constituyen la información que el ser humano debe integrar y asimilar. Esta dimensión se identifica con el “saber”.

La dimensión instrumental de la competencia supone la habilidad para aplicar esos conocimientos en un quehacer concreto a través de operaciones que requieren ser interiorizadas mediante el entrenamiento. Esta dimensión se identifica con el “hacer”.

Por último, la dimensión actitudinal de la competencia, que integra valores, emociones, hábitos y principios, incorpora la mentalidad y disposición positiva para actuar o reaccionar en el desarrollo de las operaciones. Esta dimensión se identifica con el “querer”.

Existe, por tanto, una fuerte interrelación entre las tres dimensiones que integran cada competencia. Tal es así que los conceptos, los principios, los hechos (es decir, los conocimientos) no se aprenden al margen de su uso, de su utilización y su aplicación (es decir, las destrezas). Al igual que tampoco se adquieren determinadas destrezas de no existir un conocimiento base. Tanto unos como otros aprendizajes estarán siempre condicionados por la influencia social y cultural, que determinarán el tercer componente, las creencias y valores del aprendiz. En la economía del conocimiento, memorizar hechos y procedimientos es importante, aunque no suficiente para el progreso y el éxito. Las capacidades, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la habilidad para cooperar, la creatividad, el pensamiento computacional o la autorregulación, son más esenciales que nunca en nuestra sociedad. Se trata de herramientas para lograr que lo que se ha aprendido funcione en tiempo real, para generar nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos.

A partir del Marco de Referencia Europeo establecido en el anexo de la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018, y teniendo en cuenta el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, establecemos la siguiente conceptualización de las competencias clave para el aprendizaje permanente:

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística es la habilidad de identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral (escuchar y hablar), escrita (leer y escribir) o signada, mediante materiales visuales, sonoros o de audio y digitales en las distintas disciplinas y contextos. Esto implica interactuar eficazmente con otras personas, de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa en todos los posibles ámbitos y

contextos sociales y culturales, tales como la educación y la formación, la vida privada, el ocio o la vida profesional.

El desarrollo de esta competencia constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del aprendizaje posterior en todos los ámbitos del saber, y está vinculado a la reflexión acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos de cada área del conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender, además de hacer posible la dimensión estética del lenguaje y el disfrute de la cultura literaria.

Competencia plurilingüe (CP)

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.

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

De sus siglas en inglés “Science, Technology, Engineering & Mathematics”, la competencia STEM integra la comprensión del mundo, junto a los cambios causados por la actividad humana, utilizando el pensamiento y la representación matemática, los métodos científicos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno a partir de la responsabilidad de cada individuo como ciudadano.

Así, la competencia matemática es la habilidad de desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos, junto a sus herramientas de pensamiento y representación, al objeto

de describir, interpretar y predecir distintos fenómenos que permitan resolver problemas en situaciones cotidianas.

La competencia en ciencia es la habilidad de comprender y explicar el mundo natural y social utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación, la experimentación y la contrastación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para así poder interpretar, conservar y mejorar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias en respuesta a lo que se percibe como deseos o necesidades humanos en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Competencia digital (CD)

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, seguro, crítico, saludable, sostenible y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, la privacidad, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

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

La competencia personal, social y de aprender a aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y fenómenos básicos relativos al individuo, a la organización del trabajo, a las estructuras sociales, económicas, culturales, jurídicas y políticas, así como al conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso con la sostenibilidad, en especial con el cambio demográfico y climático en el contexto mundial.

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora es la habilidad de la persona para actuar con arreglo a oportunidades e ideas que aparecen en diferentes contextos, y transformarlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados de valor para otros. Se basa en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia, la asunción de riesgos y la habilidad de trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa en la planificación y gestión de proyectos de valor financiero, social o cultural adoptando planteamientos éticos.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales implica comprender y respetar diferentes formas en que las ideas, las emociones y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos.

PERFIL DE SALIDA

El Perfil de salida identifica el nivel de desarrollo de cada competencia clave que el alumnado debe lograr al finalizar la enseñanza básica, concretando los principios y los fines del sistema educativo referidos a este periodo. Se trata del elemento angular de todo el currículo, sobre el que convergen

los objetivos de las etapas de educación primaria y de educación secundaria obligatoria, además de ser el referente último de la evaluación de los aprendizajes del alumnado.

Este perfil se identifica a partir de una serie de descriptores operativos que concretan y contextualizan la adquisición de cada una de las competencias clave en el ámbito escolar y en el proceso de desarrollo personal, social y formativo del alumnado.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Descriptores operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
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 (CP)

Descriptores operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
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) Descriptores operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
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)

Descriptores operativos:

Al completar la educación primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	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. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	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. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y	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

<p>contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.</p>	<p>visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p>
<p>CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>	<p>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.</p>
<p>CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.</p>	<p>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.</p>

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

Descriptores operativos:

<p>Al completar la educación primaria, el alumno o la alumna...</p>	<p>Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...</p>
<p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p>	<p>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.</p>

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	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. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	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
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	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 corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	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)

Descriptorios operativos:

Al completar la educación primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera	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,

<p>constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.</p>	<p>empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p>
<p>CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p>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.</p>
<p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p>	<p>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.</p>
<p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.</p>	<p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>

Competencia emprendedora (CE)

Descriptores operativos:

Al completar la educación primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.	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. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.	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. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Descriptores operativos:

Al completar la educación primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

B. Diseño de la evaluación inicial.

La evaluación inicial y diagnóstica permite conocer el punto de partida del alumnado en cuanto a conocimientos, expectativas, experiencias previas y competencias ya adquiridas; además, aporta información para diseñar la intervención a lo largo del proceso, ajustarlo a la zona de desarrollo individual del alumnado y contextualizarlo. Dicha evaluación es el paso inicial necesario para personalizar el entorno de aprendizaje para cada alumno o alumna. Para llevar a cabo esta evaluación inicial se propondrán a los diferentes grupos, actividades que permitan conocer en qué momento de su adquisición de las competencias específicas se encuentran. Cuanto se realice en la evaluación inicial quedará recogido en un documento que será elaborado por los profesores que impartan la asignatura, para facilitar el control de la actividad. La organización de la prueba de evaluación inicial para curso 2022-23 se estructura como se recoge a continuación:

- Fechas en las que se realiza la evaluación inicial: entre el 15 y el 22 de septiembre del 2023
- Técnicas e instrumentos de evaluación: escala de actitudes, prueba escrita, prueba oral y prueba técnico-gráfica (con escuadra, cartabón, regla numerada y compás). Todos los contenidos se presentan en pizarra digital con cuestiones teóricas enfocadas a los contenidos y ejercicios técnicos en la pizarra tradicional.
- Contenido de las pruebas: enfocado a los CRITERIOS DE EVALUACIÓN de la ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, de 1º ESO.

Estos son los contenidos con los que se preparan las pruebas iniciales.

Bloque 1. Expresión Plástica

1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

2.2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

2.2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

2.3.1. Distingue símbolos de iconos.

2.6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.

2.7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Bloque 3. Dibujo Técnico

3.2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

3.9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

3.10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

3.11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

3.13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

3.15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

Valoración de la evaluación inicial:

La LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación) establece que la evaluación inicial debe ser integral y diagnóstica. Para primero de ESO en Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVAV), vamos a considerar:

1. **Conocimientos Previos:** Evaluar los conocimientos previos de los estudiantes en términos de conceptos básicos de arte, elementos visuales y materiales artísticos.
2. **Habilidades Técnicas:** Observar las habilidades técnicas en el manejo de herramientas y materiales utilizados en EPVAV.
3. **Creatividad:** Valorar la capacidad de expresión y creatividad de los estudiantes a través de pequeñas actividades artísticas.
4. **Comprensión Visual:** Evaluar la comprensión de conceptos visuales como líneas, formas, colores y proporciones.
5. **Conciencia Estética:** Explorar la apreciación estética y la capacidad de analizar obras de arte desde una perspectiva crítica.

Debemos asegurarnos de que la evaluación sea inclusiva y permita identificar las necesidades específicas de cada estudiante. Además, la retroalimentación debe ser constructiva, apoyando el desarrollo individual y colectivo en el área de EPVAV.

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, 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 permitirá 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.

Competencias Específicas

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

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de

producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

4. 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.

5. 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 especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

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

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

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.

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

	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	✓										✓			✓	✓					✓	✓							✓						✓	

D. Metodología didáctica.

Principios metodológicos.

Estas orientaciones se concretan para la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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 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.

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 materiales 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.

Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

Para el estudio de la asignatura en este curso se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Considerar que los contenidos no son solo los de carácter conceptual, sino también los procedimientos y actitudes, de forma que su presentación esté encaminada a la interpretación del entorno por parte del alumno y a conseguir las competencias básicas propias de esta materia, lo que implica emplear una metodología basada en la práctica artística.
- Conseguir un aprendizaje significativo, relevante y funcional, de forma que los contenidos / conocimientos puedan ser aplicados por el alumno al entendimiento de su entorno más próximo (aprendizaje por competencias) y al estudio de otras materias.
- Promover un aprendizaje constructivo, de forma que los contenidos y los aprendizajes sean consecuencia unos de otros.
- Tratar temas básicos, adecuados a las posibilidades cognitivas individuales de los alumnos.
- Favorecer el trabajo colectivo de los alumnos.

Para tratar adecuadamente los contenidos desde la triple perspectiva de conceptos, procedimientos y actitudes y para contribuir a la adquisición de determinadas competencias, la propuesta didáctica y metodológica debe tener en cuenta la concepción de la ciencia como actividad en permanente construcción y revisión, y ofrecer la información necesaria realzando el papel activo del alumno en el proceso de aprendizaje mediante diversas estrategias:

- Darle a conocer algunos métodos habituales en la actividad e investigación científicas, invitarle a utilizarlos y reforzar los aspectos del método científico correspondientes a cada contenido.
- Generar escenarios atractivos y motivadores que le ayuden a vencer una posible resistencia apriorística a su acercamiento a la ciencia.
- Proponer actividades prácticas que le sitúen frente al desarrollo del método científico, proporcionándole métodos de trabajo en equipo y ayudándole a enfrentarse con el trabajo / método científico que le motive para el estudio.
- Combinar los contenidos presentados expositivamente, mediante cuadros explicativos y esquemáticos, en los que la presentación gráfica es un importante recurso de aprendizaje que facilita no solo el conocimiento y la comprensión inmediatos del alumno sino la obtención de los objetivos.

Metodología didáctica específica.

1. Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y el desarrollo tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de manera integrada, de competencias y saberes básicos a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en todos los cursos, se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De este modo, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje, y esto le ayuda a transferir este aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un problema o reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de manera práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, que finaliza con un trabajo para entregar o un reto.

1. **Activar:** presentar contextos reales y próximos que activan los conocimientos previos a los cuales se pueden conectar los alumnos.
2. **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se aprende mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
3. **Abstraer:** incorporar otras situaciones en las cuales también se aplique lo que se aprende, pasando del concreto al abstracto.
4. **Comprender:** dar significado a aquello que se aprende y poder aplicarlo a nuevos contextos.
5. **Consolidar:** practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
6. **Desafiar:** proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde pueden aplicarlos.
7. **Producir:** plantear la creación de trabajos para entregar donde se aplique el que se ha aprendido dotándolo de utilidad práctica.

2 Diversidad e inclusión

Los principios del diseño universal del aprendizaje son los referentes que guían el diseño de las situaciones de aprendizaje. De acuerdo con los principios del diseño universal de aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se aprenderá) y de acción y expresión (como se aprenderá), así como múltiples formas de

implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, esté presente, sea participativo y sea capaz de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los y las alumnas tienen que poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean varios apoyos y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: videos, audios, infografías, mapas mentales, esquemas...; uso de iconos, fuentes y tamaños que facilitan la lectura, resalte de palabras clave,...

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje tiene que encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan varias metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo que se ha aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales porque los alumnos expresan el que han aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma manera. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral...

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de manera global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de manera particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y establecer las bases de aprendizaje a lo largo de la vida, y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adaptan a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

3 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, y así contribuye decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en las situaciones de aprendizaje como una manera más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de

aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Respondiendo a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de fundamentación.
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos. En todas las situaciones de aprendizaje se intenta trabajar un contenido cooperativo, con el fin de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; como mejor cooperan, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

4 Aprender a pensar

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de manera ordenada y son un cimiento para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, de forma que se fomenta el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva.

Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de manera explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función: la autorregulación, a

través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación de actividades o retos.

5 Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.

El enfoque multidisciplinar del proceso educativo que exige la implantación de este modelo de enseñanza a través de metodologías activas requiere la flexibilidad en el uso de los espacios y los tiempos e incorporar el trabajo colaborativo desde múltiples ópticas.

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos en función de las necesidades que nos plantee la respuesta a la diversidad y las necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje. Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestran un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los cuales el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero haya coincidencia en cuanto a intereses, o en la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones.

En cualquier caso, se decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas del alumnado, el tipo de agrupamiento que se considere más operativo. Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsables y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para hacer trabajos cooperativos.

Dicha metodología debe orientarse a fomentar la construcción compartida del aprendizaje entre el alumnado, por lo cual, la organización del aula debe favorecer procesos dialógicos, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos, organizaciones de trabajo cooperativo y colaborativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcione al alumnado herramientas que le ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo esto obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

La distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos aportan un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado. El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a generarse y desarrollarse de manera natural.

El espacio tendrá que organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y sin discriminaciones, necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro.

Esta organización irá en función de los diferentes tipos de actividades que se pueden llevar a cabo:

- Dentro del aula: se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.
- Fuera del aula: biblioteca, sala de informática, salón de actos y otros.
- Fuera del centro: visita y actividades culturales dentro y fuera de la localidad.

En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa ya citada de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para al abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado o producto de la sesión de trabajo, o la conocida como clase invertida, en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo.

6. Organización de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, e implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo. Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias clave y específicas.

Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.

Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Se pretende que el alumnado sea, gradualmente, capaz de aprender de forma autónoma.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las cuales el mismo alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, de forma que consiga así unos aprendizajes más significativos.

- La situación de aprendizaje empieza activando los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase y, además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos y el reto que tendrán que conseguir.
- Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las fases siguientes: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar del concreto al abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).
- Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final, que dará respuesta en el reto inicial de la situación.

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.

7. Actividades de enseñanza-aprendizaje y evidencias de aprendizaje.

A través de las actividades diseñadas en las situaciones de aprendizaje se recogen las evidencias de aprendizaje mediante:

- Respuestas a preguntas cerradas / abiertas o construidas (por escrito, digital u oralmente): elección múltiple, verdadero/falso, asociación, ordenación; llenar huecos (frases o palabras), frases o párrafos, etiquetar un diagrama, tablas, ilustraciones, mapas conceptuales, diagramas de flujo.
- Desempeños: presentación oral, demostración en ciencias, habilidades físicas,
- Actuación teatral, debate, recital, exhibición artística...
- Productos y documentos: ensayo, trabajo de investigación o laboratorio, monografía, entrada o artículo de un blog, poema o canción, porfolio, un diario de aprendizaje, modelo, proyecto, vídeo, audio, programa de radio,

- Artefactos: objeto, escultura, mural, cuadro, maqueta, invento.
- Procesos: toma de decisiones, proceso de descripción, análisis, creación, planificación, revisión, diálogos, participación en grupo... Las evidencias que podemos recoger en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pueden ser:
 - Actividades del libro o de la guía que trabajen explícitamente sobre los estándares definidos en la unidad.
 - Mapas mentales o conceptuales elaborados por los alumnos.
 - Productos de aprendizaje diseñados en tareas de aplicación.
 - Producciones artísticas propias del área.
 - Herramientas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en el aula.

E. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros)

Contenidos

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

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

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques, a saber:

- A. Patrimonio artístico y cultural, incluye contenidos relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.
- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

- C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual, incorpora los contenidos relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

Contenidos:

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

- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.
- Los géneros y los estilos artísticos.
- 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.
- 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.

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras - La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.
- Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.
- 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.

- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.
- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.
- Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.
- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Formas de expresión en soportes físicos y digitales. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.
- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

Temporalización de contenidos.

PRIMERA EVALUACIÓN

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

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

SEGUNDA EVALUACIÓN

Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

TERCERA EVALUACIÓN

Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

La programación actual en 1º tiene 5 Situaciones de Aprendizaje, de este modo consideramos que es mejor que se organice de forma holística e integradora, evitando una enseñanza fragmentada por bloques. Los contenidos se trabajan en situaciones de aprendizaje que combinan teoría y práctica, permitiendo al alumnado aplicar de manera conjunta conocimientos, destrezas y actitudes.

Así, los distintos apartados del currículo (patrimonio artístico, lenguaje visual, expresión gráfico-plástica e imagen y comunicación audiovisual) se abordan como partes de un proceso creativo único, en el que se fomenta la observación, la experimentación y la producción artística.

Cada trimestre se diseñan proyectos interdisciplinarios que integran contenidos de varios bloques. Algunos ejemplos son:

- La línea y la forma en el arte y en la naturaleza, uniendo geometría, expresión gráfica y patrimonio.
- Publicidad con conciencia, sobre comunicación visual y creatividad plástica.
- El arte como legado, reinterpretando obras y monumentos de Castilla y León.

De este modo, la temporalización se construye a través de experiencias de aprendizaje globales, significativas y conectadas con el entorno cultural y social del alumnado.

F. Concreción de planes, programas y proyectos significativos y de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia (incluidos Proyectos de aprendizaje-servicio).

A continuación, se concreta la implicación de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en los diferentes planes, programas y proyectos del centro.

Dada la extensión que supondría explicar aquí cada uno de estos planes, programas y proyectos, se remite al lector al Proyecto Curricular de Centro, donde puede conocer con detalle todo cuanto tiene que ver dichos planes, programas y proyectos.

Para facilitar la búsqueda de la información, aquí sólo mencionaremos aquellos planes, programas y proyectos en los que participará este departamento.

Plan de atención a la diversidad

Plan de convivencia

Plan de igualdad efectiva entre hombres y mujeres

Plan fomento cultura emprendedora

Plan de lectura

Alumnado ayudante

Celebración graduaciones alumnos

Decoración periódica centro

Plan TIC.

Proyecto de formación: Additio, Círculos de diálogo y Teatro foro.

Patios creativos en el aula de Plástica: Talleres de reciclado de materiales.

Desde la materia EPVA se desarrollarán proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado. En cada situación de aprendizaje está diseñado al menos uno que tratará de acercar esa parte del currículum a los alumnos mediante actividades del tipo: exposiciones, búsqueda de información y conclusiones, exposiciones orales, uso de aplicaciones informáticas, etc. Fomentando el trabajo en pequeños grupos y la obtención de un producto final evaluable.

Colaboración con otros departamentos, entidades y administraciones locales.:

Proyectos de aprendizaje- servicio:

-Grabar un vídeo en el que se fomente la actividad deportiva por las rutas de senderismo de las Navas.

-Elaborar carteles promocionando los encantos y el arte el pueblo en general.

PLANES DE VITAL IMPORTANCIA PARA EL CENTRO:

1. Plan Tic de Centro
2. Plan de fomento a la lectura. (modificación: Teams de Biblioteca, actividades para el día del libro, plan de lectura)
3. Plan de mejora: Biblioteca (Proyecto que incorpora lo sonoro, el cine, la música, la biblioteca pasa a ser un espacio multidisciplinar y abierto, reto lector, la lectura semana, etc)
4. Proyecto de autonomía (Apoyos inclusivos en el aula para Leng, Mat, Ingl. Se renueva anualmente)
5. Proyecto 2030: Se amplían los apoyos inclusivos de las 3 materias hasta 4º de ESO y se amplían a todas las materias posibles. Metodologías activas. Tenemos beneficios y también obligaciones (rendimos cuentas trimestrales)
6. Proa+: Clases por la tarde para 1º y 2º de eso por las tardes. / Acompañamiento para la titulación 4º Eso (inglés, mates y lengua). Charlas para alumnos y familias
7. Complemento y avance en el modelo de Convivencia. Importancia de los círculos de diálogo y la resolución pacífica de conflictos (mediación, alumnos ayudantes, escucha activa, asertividad y empatía).
8. Aventura-T11

G. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Según establece el apartado 11 de las Indicaciones para la implantación y el desarrollo del currículo los materiales y recursos son los medios de los que se vale el profesorado para el desarrollo del currículo de cada una de las materias, y establece las diferencias entre ambos conceptos.

Así, se entiende por material de desarrollo curricular el producto diseñado y elaborado con una clara finalidad educativa, al objeto de incorporar los contenidos al proceso de enseñanza-aprendizaje, y que pueda ser utilizado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

Así mismo, se entiende por recurso de desarrollo curricular la herramienta o instrumento al que se le ha dotado de contenido y valor educativo, aunque esta no fuera su finalidad original, y que es utilizado por docentes y alumnado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje. La elección de los materiales le corresponde al departamento didáctico, teniendo en cuenta los criterios fijados en la propuesta curricular. La elección de los recursos les corresponde a los profesores, teniendo igualmente en cuenta los criterios fijados en la propuesta curricular.

1.Material necesario

Lápiz o portaminas con minas de dureza 2H, HB y 2B

Goma de borrar a lápiz blanda.

Juego de escuadras de tamaño mediano y bordes rectos.

Escalímetro o regla numerada.

Transportador de ángulos.

Compás.

Goma.

Carpeta para archivar las prácticas.

Bloc de dibujo.

Cuaderno de apuntes y emociones.

Lápices de color.

Rotuladores de colores.

Tijeras.

Pegamento.

Temperas.

Pinceles.

Material de reciclaje y cinta adhesiva.

Trabajo por ordenador.

2. Recursos de desarrollo curricular.

Los recursos utilizados para usar durante las clases para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son tan variados y diferentes que se ha decidido incluirlos en cada una de las situaciones de aprendizaje y unidades didácticas.

1. Impresos

Al no disponer de libro de texto los alumnos dispondrán de varios blog (plasticandoenlaeso.blogspot.com , artesanisidro, el blog de Luvia Suarez, y plástica mayalen entre otros) al que acceder para encontrar información sobre cada tema tratado en clase y fotocopias proporcionadas por el profesor. Todo el material de trabajo (apuntes y láminas) se subirán a la plataforma Teams para que en todo momento el alumno lo tenga a su disposición para descargar y/o imprimir. Trabajaremos también con la plataforma Pinterest. Publicaremos trabajos por Instagram u otras plataformas.

El Departamento ha decidido no utilizar libro de texto. Aunque en alguna ocasión se utilice algún libro de texto como apoyo para las explicaciones de algún contenido concreto, no se va a imponer a los alumnos la compra de ningún libro de texto.

Se utilizarán diversos materiales elaborados por los profesores del Departamento para que el alumnado pueda utilizarlos como material de seguimiento y consulta en cada unidad didáctica.

También dispone de libros de texto de los diferentes niveles que pueden ser consultados por los alumnos, así como de conexión a internet para mostrarles obras y procedimientos actuales. A lo largo de todo el curso se utilizarán muchos libros, revistas, cómics... que servirán para complementar las explicaciones de cada uno de los contenidos.

2. Digitales e informáticos

En el Aula de Dibujo dedicada a las clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se cuenta con ordenador de mesa para el profesor y con una pizarra digital para las explicaciones y para las proyecciones. Se utilizarán muchas páginas webs, unas veces para consulta y búsqueda de información, otras para la utilización de recursos y aplicaciones de uso online.

3. Audiovisuales y multimedia

Se usarán películas, reportajes de televisión, vídeos alojados en diferentes plataformas de internet, spots publicitarios... que sería imposible recoger en este momento en este apartado pues podrían ir cambiando según las características del alumnado y las posibilidades que se den en cada momento, como nuevas publicaciones.

Continuamente se usarán vídeos creados por diferentes personas o instituciones como museos para proyectar en clase y complementar las explicaciones.

ALGUNAS PÁGINAS DE INTERÉS:

<http://luciaag.googlepages.com/dibujot%C3%A9cnico>

<http://blog.educastur.es/tekleando/category/recursos/>

<http://artpad.art.com/artpad/painter/>

<http://blog.educastur.es/tekleando/>

<http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#PINTURA:>

<http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#MUSEOS:>

http://www.laslaminas.es/images/descargas/trazados_basicos/trazados_basicos_todo_apt.pdf

<https://inmitacs.wordpress.com/dibujo-tecnico/>

<http://www.rostrosdemujer.org/>

<http://www.pabloamargo.com/articulos-proprios.php>

http://fresno.pntic.mec.es/raguila/inversion/web%20inversion/Presentation_Files/index.html

<https://saberversaberhacer.wordpress.com/>

<https://www.laslaminas.es>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/index.php?id=4638&MP=4638-4696>

BLOGS

<http://www.plasticandoenlaeso.blogspot.com>

<http://wwwedplasticamayalen.blogspot.com/2011/10/un-trocitom-de-mi-historia.html>

[http://luciaordonez.blogspot.com/2015/06/rebecca-](http://luciaordonez.blogspot.com/2015/06/rebecca-horn.html)

[horn.html](http://puertasalaimaginacion.blogspot.com/p/lo-imposible.html)<http://puertasalaimaginacion.blogspot.com/p/lo-imposible.html>

<https://edudireccionmilagrosmarinas.blogspot.com/>

Otras fuentes <http://edulex.net/>

BIBLIOGRAFÍA

María Acaso (2007), El lenguaje visual, Barcelona, Paidós.

María Acaso (2007), Esto no son las torres gemelas, Barcelona, Paidós.

Vigorskii (2000), La imaginación y el arte en la infancia, Madrid, Ediciones Akal.

Educación Plástica y Visual. Graphos A. ED. Mc Graw Hill.

Observar, expresar, comprender I. Ed. Sandoval.

IZQUIERDO ASENSI, E. Geometría Descriptiva.

RODRIGUEZ DE ABAJO, Javier y ÁLVAREZ BENGEOA, Víctor. Dibujo Geométrico y de Croquización.

H. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Criterios de evaluación	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro y peso.
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más	A. Patrimonio artístico y cultural. <i>Apreciación estética y análisis.</i> - Patrimonio artístico y cultural. <i>Importancia de su protección y</i>	<i>Comprensión lectora</i> <i>El fomento del espíritu crítico.</i>	1.1.1 <i>Reconoce los factores históricos en obras esenciales. (1.5)</i> 1.1.2 <i>Reconoce la función y finalidad de las producciones artísticas.</i>

<p>relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</p>	<p>conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p>		<p>(1.5)</p>
<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. - Los géneros y los estilos artísticos. - 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. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico 	<p>Expresión oral y escrita Fomento del espíritu crítico. Comunicación audiovisual</p>	<p>1.2.1. Valora el patrimonio cultural. (1) 1.2.2 reconoce distintos estilos y su importancia histórica. (1)</p>
<p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)</p>	<p>c. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. 	<p>Competencia digital</p>	<p>1.3.1. Reconoce las transformaciones geométricas básicas. (1) 1.3.2. Distingue formas geométricas en el patrimonio artístico. (1)</p>

<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-</p> <p>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p>	<p>Expresión oral y escrita</p> <p>Competencia digital</p> <p>Respeto mutuo y colaboración entre iguales</p> <p>Igualdad de género</p>	<p>2.1.1 Reconoce el valor de las obras de diferentes culturas. (2)</p> <p>2.1.2 Explica razonadamente la importancia de la diversidad cultural. (2)</p>
<p>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)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. Los géneros y los estilos artísticos.</p>	<p>Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>2.2.1 Analiza obras artísticas de manera correcta y coherente. (1)</p> <p>2.2.2 Conoce las variables de análisis de las producciones artísticas. (1)</p>
<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p>	<p>Competencia digital</p> <p>Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>3.1.1 Sabe buscar propuestas plásticas de diferentes tipos y épocas. (1)</p> <p>3.1.2 Reconoce el valor del respeto al género en las producciones artísticas. (1)</p>
<p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>	<p>Competencia digital</p> <p>Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>3.2.1 Conoce los elementos de la comunicación visual. (1)</p> <p>3.2.2 Reconoce elementos sencillos en un acto de comunicación visual. (1)</p>

<p>apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.</p>		
<p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>	<p>Educación para la salud El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</p>	<p>3.3.1. Diferencia realismo, figuración y abstracción en su entorno visual. (2)</p>
<p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.</p>	<p>Competencia digital Formación estética</p>	<p>3.4.1 Sabe observar con curiosidad y respeto formas de expresión artística. (3)</p>
<p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Formas de expresión en soportes físicos y digitales. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p>	<p>Comprensión lectora Competencia digital La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>4.1.2. Reconoce técnicas y lenguajes artísticos. (3)</p>
<p>4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos</p>	<p>Competencia digital El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</p>	<p>4.2.1. Sabe analizar elementos de los lenguajes artísticos. (3)</p>

incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)	dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		
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)	<p>C Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p>	<p>Emprendimiento social y empresarial</p> <p>La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>5.1.1. Conoce las herramientas de diferentes proyectos artísticos. (4)</p> <p>5.1.2. Reconoce la intención de los autores en función de las herramientas utilizadas. (4)</p>
5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>Transformaciones grafico-plásticas como recurso para la creación.</p> <p>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.</p>	<p>Competencia digital</p> <p>Comunicación audiovisual</p> <p>Creatividad</p>	<p>5.2.1. Sabe hacer el estudio previo de materiales y técnicas para abordar un trabajo. (3)</p>
5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)	<p>D, Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p>	<p>Competencia digital</p> <p>Fomento del espíritu crítico.</p> <p>Comunicación audiovisual</p>	<p>5.3.1. sabe expresar ideas y sentimientos a través de distintas herramientas. (3)</p>
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	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al</p>	<p>Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>6.1.1. Reconoce su contexto cultural analizando obras de su entorno. (2)</p>

<p>artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p>		
<p>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)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>Formación estética Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>6.2.1. Sabe investigar y aportar información relevante para la producción de obras. (3)</p>
<p>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)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>Creatividad</p> <p>El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</p> <p>Comunicación audiovisual</p>	<p>7.1.1. Conoce las partes de un proyecto artístico. (2.6)</p> <p>7.1.2. Conoce las técnicas visuales y audiovisuales para crear un proyecto. (2.6)</p> <p>7.1.3. Es creativo utilizando las herramientas para la producción de obras. (2.6)</p>
<p>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)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p>	<p>Formación estética</p>	<p>7.2.1. Conoce los instrumentos de dibujo técnico. (3)</p> <p>7.2.2. Muestra destreza manual con los materiales. (3)</p>
<p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p>	<p>Comunicación audiovisual Creatividad</p>	<p>7.3.1. Dibuja figuras planas según las normas. (3.5)</p> <p>7.3.2. Crea composiciones geométricas modulares. (3.5)</p>

<p>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)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. 		
<p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación. - 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. 	<p>Formación estética</p>	<p>7.4.1. Conoce los diferentes tipos de perspectivas. (1.5)</p> <p>7.4.2. Sabe integrar el lenguaje plástico a obras geométricas. (1.5)</p>
<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico 	<p>Competencia digital</p> <p>Igualdad de género</p>	<p>8.1.1. Reconoce el uso y función de las producciones artísticas. (1.5)</p> <p>8.1.2. Sabe que oportunidades aportan las manifestaciones artísticas. (1.5)</p>

<p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Formas de expresión en soportes físicos y digitales. 	<p>Formación estética</p> <p>Emprendimiento social y empresarial</p> <p>Fomento del espíritu crítico y científico</p>	<p>8.2.1. Conoce el orden para desarrollar producciones artísticas. (3)</p>
<p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. - Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. 	<p>Formación estética</p> <p>Emprendimiento social y empresarial</p>	<p>8.3.1. Utiliza el material necesario para sus proyectos. (4)</p> <p>8.3.2. Sabe justificar su proyecto teóricamente. (4)</p>
<p>8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. 	<p>Comunicación audiovisual</p>	<p>8.4.1. Expone sus trabajos en formatos visuales adecuados. (7.5)</p> <p>8.4.2. Es capaz de analizar críticamente sus proyectos. (7.5)</p>

--	--	--	--

I. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Como se especifica en el apartado 5 del artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias.

En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Además, en todas las materias y ámbitos de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

Igualmente, desde las dos materias y ámbitos se trabajará la educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, 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 violencia.

Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y las oportunidades de la Comunidad de Castilla y León, como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

CONTENIDOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
	SA1: Patrimonio artístico y cultural	SA2: La imagen y el lenguaje visual	SA3: Expresión gráfica	SA4: Comunicación visual.	SA5: Expresión artística
Comprensión lectora	X	X	X	X	X
Expresión oral y escrita	X	X	X	X	
Comunicación audiovisual	X		X		X
Competencia digital	X	X	X	X	X
Emprendimie nto social y empresarial				X	
Fomento del espíritu crítico y científico	X		X	X	X
Educación emocional y en valores	X				X
Igualdad de género	X				X
Creatividad	X	X	X	X	X
Tecnologías de la Información y la	X			X	X

Comunicación , y su uso ético y responsable					
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	X		X		X
Educación para la salud	X	X	X		X
Formación estética	X	X	X	X	X
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	X			X	
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales	X			X	X

J. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.

Las actividades complementarias y extraescolares, que son propuestas este año para la materia de EPVA son las siguientes:

Actividades complementarias

- Exposición en el centro educativo sobre las vanguardias, 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 diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

-En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear el diseño y la maquetación de un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

- En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final.

Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

1. Concurso de decoración “puertas de miedo” del aula, basadas en un relato de terror de Edgar Allan Poe con motivo de la festividad de Todos los Santos o Halloween.

2. Concurso de felicitación año nuevo.

3. Concurso “Dibuagenda”, los alumnos diseñarán la portada, contraportada y separación de trimestres con diseños propios y originales.

4. Exposición acerca de la temática del cuento, realizada en el contexto de la asignatura "Proyecto Interdisciplinar" en 1º de ESO. Dicha asignatura está gestionada por este Departamento.

5. Realización segunda parte de retratos Pop con motivo del 25 aniversario del centro: “Todos somos María de Córdoba”

6. Realización de “sorbitos de lectura” con motivo de la celebración del día del libro o concurso de marcapáginas.

7. Hacemos más accesible nuestro centro con pictogramas.

8. Mural de lo espiritual en el arte.

Actividades extraescolares

Este apartado queda abierto a modificaciones en función de las posibilidades del centro y del interés del alumnado y las familias. No obstante, proponemos varias ideas de las que nos gustaría llevar a cabo al menos una durante este curso escolar. Dichas actividades están planteadas en relación con algunas de las situaciones de aprendizaje programadas en la asignatura:

1. Visita al Castillo Palacio de Magalia. Realizar apuntes del natural.
2. Excursión a la obra de Ibarrola en Muñogalindo.
3. Visita Atalaya- mirador de Eiffel.
4. Visita exposición itinerante de la Fundación de la Caixa (Ávila).

K. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

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

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debería de recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto 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 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 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.

Las técnicas que emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación que deben ser variados y, en todo caso, al menos uno de cada una de las técnicas (de observación, de desempeño y de rendimiento).

- De observación - Guía de observación y registro diario

- De desempeño - Láminas del alumno ▪ Proyecto del alumno

- De rendimiento ▪ Prueba oral ▪ Prueba escrita

Tipo de pruebas: serán determinadas por el profesor según la naturaleza de las situaciones de aprendizaje. Siempre debe permitir valorar al menos un criterio de evaluación de cada competencia específica de la materia.

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

Ponderación de los criterios de Evaluación:

Criterios de evaluación	1º ESO	
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)		3.00%
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)		2.00%
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)		2,00%
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)		4.00%
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)		2.00%
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)		2.00%

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)	2,00%
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)	2,00%
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)	3.00%
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)	3.00%
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)	3.00%
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)	8.00%
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)	3.00%
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)	3.00%

<p>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)</p>	<p>2.00%</p>
<p>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)</p>	<p>3.00%</p>
<p>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)</p>	<p>8.00%</p>
<p>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)</p>	<p>6.00%</p>
<p>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)</p>	<p>7.00%</p>
<p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)</p>	<p>3.00%</p>
<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>3.00%</p>
<p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)</p>	<p>3.00%</p>

8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)	8.00%
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)	15.00%
TOTAL	100%

Calificación de la materia:

- La gran mayoría de los criterios de evaluación tienen pesos diferentes, la calificación de la materia será la ponderación obtenida de todos los criterios evaluados.
- Todos los criterios de calificación tendrán, por tanto, asignado el mismo peso como criterio de evaluación.
- Para el correcto desarrollo del proceso de evaluación, este departamento tendrá también en cuenta:
 - El compromiso del alumno con la materia: mostrar interés y respeto por la materia será uno de los pilares fundamentales de su evaluación, ya que se considera que la EPVAV deberá hacer uso del respeto y la comprensión de elementos multiculturales.
 - La asistencia a la materia: dada la importancia otorgada al trabajo diario, se tendrá muy en cuenta la asistencia a la materia. La ausencia reiterada y/o injustificada de un alumno podrá suponer el suspenso de la misma, pues supondrá la ausencia de calificación de criterios e indicadores de logro básicos para la superación de la materia.
 - Presentación a las pruebas evaluables: al igual que en el punto anterior, será de vital importancia la presentación del alumnado a las pruebas evaluables ya que, sin la calificación criterial obtenida en ellas, puede ser inviable la superación de la materia.
- En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje:

Situaciones de aprendizaje	Peso (%)
SA1: Patrimonio artístico y cultural	17.00%

3. **Evaluación diferenciada:** Utilizar evaluaciones que permitan a los estudiantes demostrar su comprensión de maneras diversas, como proyectos visuales, presentaciones orales o escritas, para adaptarse a sus fortalezas individuales.
4. **Apoyo individualizado:** Brindar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten, ya sea a través de tutorías, tiempo extra para completar tareas o recursos específicos para sus necesidades.
5. **Flexibilidad en el ritmo de aprendizaje:** Permitir un ritmo de aprendizaje individualizado para que cada estudiante pueda avanzar a su propio ritmo, asegurando que nadie se sienta ni rezagado ni abrumado.
6. **Incorporar tecnología:** Utilizar herramientas tecnológicas que puedan adaptarse a diferentes niveles de habilidad y proporcionar oportunidades de aprendizaje personalizadas.
7. **Fomentar la creatividad:** Permitir que los estudiantes exploren y expresen sus ideas de manera creativa, alentando la diversidad de enfoques y soluciones en sus trabajos.

La clave para poder atenderles está en conocer a nuestros estudiantes, adaptar nuestros métodos según sus necesidades individuales y crear un entorno inclusivo que fomente el aprendizaje para todos.

Todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades.

Este departamento adoptará las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas del alumnado, teniendo en cuenta el conjunto de diferencias individuales que les caracterizan.

Los criterios y medidas recogidas en la Propuesta Curricular de ESO, así como los del Plan de Atención a la Diversidad, buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y, de conformidad con lo establecido en el artículo 19.2 del RD 217/2022, de 29 de marzo, estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida, de acuerdo a los descriptores operativos de las competencias clave y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria, por lo que en ningún caso podrán suponer una discriminación que impida a quienes se benefician de ellas obtener la titulación correspondiente.

Medidas de refuerzo

Para el alumnado que no haya promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo ajustados al Anexo III recogido en el Plan de Específico de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo según los modelos de los Anexos IV y V recogidos en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Medidas de recuperación

Para el alumnado que haya promocionado con la materia pendiente, se diseña y aplican los planes de recuperación siguiendo el Anexo III recogido en el Plan de Recuperación del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo, según los modelos de los Anexos IV y V recogidos en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Recuperación de pendientes para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los alumnos que tengan pendiente alguna asignatura perteneciente a este departamento tendrán la oportunidad de recuperarla en el presente curso poniéndose en contacto con el profesor que imparte la asignatura en el curso actual en el que están matriculados. En todos los casos el sistema de recuperación será el mismo. El profesor o en su caso la jefa del departamento propondrá un calendario de reuniones en las que se informará a los alumnos y se les entregarán las tareas que deberán realizar y entregar, en las fechas que se acordarán oportunamente, para superar la materia. Si es necesario se comprobará si estos ejercicios han sido realizados por el alumno que tiene pendiente esta materia, proponiéndole ejercicios similares que deberán ser resueltos dentro del aula y en presencia del profesor. Además, en los casos en que el profesor encargado lo considere oportuno, tendrán la opción de recuperar la asignatura pendiente con la superación de la asignatura en la que estén matriculados en el curso actual, siempre y cuando así lo exponga y autorice la jefa del departamento. En los casos excepcionales en que el alumno no haga las tareas programadas o no supere la asignatura del curso actual, se llevará a cabo un examen en el mes de mayo cuyas fechas y contenidos se anunciarán con suficiente antelación.

Cualquier caso que pudiera surgir a lo largo del curso, como podría ser una nueva incorporación de algún alumno procedente de otro centro, será resuelto por la jefa del departamento en los mismos términos antes mencionados.

Medidas de enriquecimiento curricular.

Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que se ajustará a lo establecido en el Plan de Enriquecimiento Curricular del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Dicho plan de enriquecimiento curricular:

- Incorporará conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones horizontales de contenidos.
- Contemplará la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, la resolución de problemas de cierta complejidad, el desarrollo de experimentos y/o el aprendizaje cooperativo.

Para ser prácticos diremos que en el caso de encontrarnos con alguna parte del alumnado que precise de la aplicación de este plan de enriquecimiento curricular, se optará por proponer al alumnado ejercicios, prácticas o situaciones con las que puedan profundizar más en el conocimiento de las diferentes técnicas o en el conocimiento de los contenidos con mayor profundidad.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo, según el modelo de Anexo IV recogido en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas:

Adaptaciones de acceso

En el Aula de Dibujo no se cuenta con materiales adaptados a las características del alumnado con necesidad de adaptaciones de acceso. Entre otros materiales necesitaríamos: tijeras para diestros y zurdos, vasitos antivuelco para el alumnado con movilidad reducida, lápices y rotuladores de colores de mayor grosor para mejorar el agarre...

Adaptaciones no significativas

La metodología del área se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales, partiendo de las pautas marcadas por el profesor, cada alumno deba buscar soluciones creativas personales, permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el campo de la imagen o de la actividad plástica.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión. Con aquellos alumnos que tengan problemas para desarrollar los contenidos de la asignatura, se tomarán las siguientes medidas en el orden propuesto a continuación:
 - La primera medida será hacer un seguimiento más exhaustivo del alumno, vigilando más su trabajo, tanto el de clase como el que tenga que realizar en casa, y comprobar en qué parte tiene problemas, e intentar aclararle con más explicaciones y ejemplos estas partes.
 - Si eso no fuera suficiente, se le propondrían ejercicios más sencillos, destinados a que el alumno complete las lagunas que tenga o que veamos que está empezando a tener por no podernos seguir en el trabajo común de la clase.
 - El siguiente paso sería hacerle una adaptación curricular no significativa para que pueda alcanzar los objetivos mínimos de la asignatura. Esta adaptación dependerá de cuales sean los problemas que hayamos detectado en dicho alumno en el transcurso de las anteriores medidas.
 - La última medida sería hacerle una adaptación curricular significativa.

Adaptaciones significativas

La aplicación de una adaptación curricular significativa tendrá lugar siempre y cuando exista un informe previo del alumno en el que se indique expresamente esta necesidad. Se señalarán aquí las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera (sean competencias específicas, criterios de evaluación...). Al tratar este apartado sobre un tema que puede ser muy diferente de un tipo de alumnado a otro según sean sus características, hemos pensado que sería mejor estudiar cada caso individualmente, pues intentar incluir aquí unas medidas de carácter general, que podrían ser válidas y suficientes para algún caso, podrían resultar insuficientes para otro.

Si al principio del curso, o durante el transcurso del mismo, se detecta la necesidad de realizar alguna adaptación significativa, el departamento estudiará el caso y aplicará cuantas medidas sean necesarias, siempre siguiendo las indicaciones dadas desde el Departamento de Orientación.

Es crucial que los docentes estén atentos a las necesidades particulares de sus estudiantes y adapten sus prácticas pedagógicas en consecuencia, fomentando así un ambiente de aprendizaje inclusivo y equitativo.

M. Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos inclusivos.

En la planificación para apoyos inclusivos en Educación Plástica y Visual en primero de la ESO, consideramos llevar a cabo los siguientes puntos:

1. **Detección de necesidades:** Identifica las necesidades específicas de cada estudiante, adaptando el currículo según sus capacidades.
2. **Objetivos claros:** Establece metas educativas realistas, alineadas con el currículo, pero adaptadas para abordar las diversidades en el aula.
3. **Recursos inclusivos:** Proporciona materiales y herramientas que permitan la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades.
4. **Coordinación interdisciplinaria:** Colabora con otros docentes y profesionales para garantizar un enfoque integrado y coherente en el apoyo a estudiantes con necesidades especiales.
5. **Adaptaciones metodológicas:** Ajusta las estrategias de enseñanza para abordar diferentes estilos de aprendizaje y facilitar la comprensión.
6. **Evaluación diferenciada:** Implementa métodos de evaluación flexibles, considerando las diversas formas en que los estudiantes demuestran su comprensión.
7. **Comunicación abierta:** Mantén una comunicación constante con los padres y tutores, asegurándote de compartir progresos y recibir retroalimentación sobre el apoyo proporcionado.
8. **Capacitación del personal:** Asegúrate de que el personal docente esté capacitado para manejar las necesidades específicas de los estudiantes con diversidad funcional.
9. **Inclusión activa en actividades:** Fomenta la participación de todos los estudiantes en actividades grupales y promueve un ambiente inclusivo.

10. **Evaluación continua:** Evalúa regularmente la efectividad de las adaptaciones y realiza ajustes según sea necesario para mejorar el apoyo inclusivo.

Debemos recordar que cada estudiante es único, y la flexibilidad en la implementación de estas estrategias es clave para el éxito de los apoyos inclusivos.

N. Procedimiento para la evaluación de la Programación didáctica.

Al realizar esta evaluación, se busca garantizar que la programación didáctica sea efectiva, motivadora y proporcione una base sólida para el aprendizaje de los estudiantes en el ámbito de la EPVAV.

La evaluación de la programación didáctica se llevará a cabo con los procedimientos que se exponen a continuación:

- Confección de la programación docente por parte de cada profesor de EPVAV.
- Seguimiento de las programaciones en las reuniones departamentos semanales a través de un análisis crítico y reflexivo.
- Revisión trimestral de la programación didáctica y la adaptación de la misma derivada de análisis de los resultados académicos tras la cada evaluación.
- Confección del informe valorativo final en la que se hará un análisis del nivel de cumplimiento de la programación didáctica y de las propuestas de mejora para el próximo curso académico.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 3º ESO

A. Conceptualización y características de la materia.

Legislación:

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE, 30 de marzo de 2022)
- 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. (BOCyL, 30 de septiembre de 2022).

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. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

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. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

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.

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

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.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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.

Competencia digital

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.

Competencia personal, social y aprender a aprender

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.

Competencia ciudadana

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.

Competencia emprendedora

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.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

B. Diseño de la evaluación inicial.

En 3º de la ESO la prueba es muy sencilla para comprobar si recuerdan los conceptos y procedimientos adquiridos en el curso o cursos anteriores y determinar si es necesario un repaso de lo ya dado más o menos profundo, antes de comenzar con nuevos contenidos. Las pruebas iniciales en 3º ESO que se pasan a los alumnos a principio de curso para ver qué nivel tienen sirven para conocer un poco a los alumnos, su forma de trabajar, de expresarse con imágenes, el interés, el esfuerzo por hacerlo bien, su creatividad y originalidad. La prueba ayuda para enfocar mejor al grupo y para comenzar el curso de forma adecuada y hacer las adaptaciones necesarias en la programación a principio de curso. Con las pruebas se puede comprobar que normalmente recuerdan poco de lo estudiado en cursos anteriores, por lo que siempre hay que repasar, de todas maneras, aquellos alumnos/as que superaron la materia de forma positiva en su momento, no encuentran ningún problema en seguir el ritmo de trabajo y el nivel que se exige, siempre que tengan ganas e interés.

- 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. Actividades de introducción en cada una de las unidades didácticas que servirán no solo de motivación sino también de recapitulación y recuerdo de todo lo visto anteriormente, especialmente de los aspectos en los que los alumnos presenten más dificultades.
- Actividades de síntesis y recapitulación al final de cada unidad didáctica.

- Ejercicios personalizados y variados para reforzar aquellos aspectos que no hayan sido bien asimilados. El profesor recogerá estos ejercicios y los devolverá al alumno corregidos con las explicaciones oportunas.

En caso de ser necesario se empleará parte de algunas clases para repasar o explicar aquellos conceptos que no hayan quedado claros para algunos alumnos.

- Páginas web de ejercicios de autoevaluación para el alumno.
- La diversidad del alumnado no necesariamente se refiere a alumnos con diversos problemas de aprendizaje. La diversidad también implica alumnos con interés por conocer más en profundidad la asignatura. A este tipo de alumnado se le estimulará con diversas lecturas y trabajos con el fin de que amplíe sus conocimientos.
- También nos encontramos con alumnos con necesidades educativas que podrán desarrollar su creatividad en esta asignatura y con los que el profesor en algunos casos tendrá que realizar algún tipo de adaptación significativa o no significativa.
- Incluyendo actividades de diferente grado de dificultad siguiendo el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), permitiendo que el profesor seleccione las más oportunas atendiendo a las capacidades y al interés de los alumnos.
- Realizando adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades Educativas especial.

Los contenidos relacionados con la evaluación inicial de tercero pueden ser:

Bloque 1. Expresión plástica

El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano.

Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, y rotuladores en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Los lenguajes visuales Comunicación visual, elementos. Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Imagen figurativa y abstracta.

Bloque 3. Dibujo Técnico

Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.

La medida: Concepto. Instrumentos. Transporte. Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz.

El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás

Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados.

Debemos de tener en cuenta que los alumnos de tercero el año pasado no cursaron la materia y por tanto, la prueba de evaluación inicial será una recopilación de ejercicios y pruebas variadas en relación los contenidos mínimos de primero.

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, 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.

Competencias Específicas

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

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

4. 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.

5. 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 especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

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

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

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.

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

	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	✓									✓				✓	✓					✓	✓							✓					✓		

D. Metodología didáctica.

A la hora de realizar esta programación didáctica se ha tenido en cuenta lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y como concreción de los principios generales establecidos en el artículo 4 del Decreto 39/2022 por el que se establece la ordenación y currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, se determinan los siguientes principios pedagógicos con objeto de articular la respuesta más adecuada posible al alumnado de educación secundaria obligatoria:

- La atención individualizada.
- La atención y el respeto a las diferencias individuales.
- La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.

- d) La potenciación de la autoestima del alumnado.
- e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.
- f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades.
- g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.
- h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

Para la elaboración de la programación didáctica y la elección de los materiales didácticos se atenderá a las distintas necesidades del alumnado, bajo los tres principios en torno a los que se construye la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje:

- 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.

En atención a los principios pedagógicos, y como concreción de estos, en el Anexo II.A del Decreto 39/2022 por el que se establece la ordenación y currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, se fijan los principios metodológicos comunes a toda la etapa. Estos principios guiarán a los docentes en la selección de metodologías que integren estilos, estrategias y técnicas de enseñanza, tipos de agrupamientos y formas de organización del espacio y el tiempo, y recursos y materiales de desarrollo curricular adecuados, 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. El profesorado del centro deberá respetar los principios básicos del aprendizaje, siempre en función de las características de la etapa educativa. Igualmente, deberá respetar la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado. En todo caso, los métodos pedagógicos utilizados por el profesorado se ajustarán a los siguientes principios metodológicos:

- Desde EPVA se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.

- Desde todas las materias se debe partir de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Desde todas las materias se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
- Desde todas las materias se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares. • Desde todas las materias se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Desde todas las materias se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y evaluación en el desarrollo de algún contenido.
- En cuanto a los estilos de enseñanza, entendidos estos como las relaciones que se establecen entre el docente y el alumnado durante el acto docente, se deberán emplear aquellos en los que el alumnado tenga el rol activo y participativo y que se refleje en la toma de decisiones referidas tanto a la organización de las actividades, como a su desarrollo, e incluso a la propia evaluación.
- En cuanto a las técnicas de enseñanza a emplear por el profesorado se contemplarán aquellas que cada departamento establezca como las más apropiadas y efectivas a las materias que imparte.
- Los agrupamientos serán variados dependiendo de las tareas que se vayan a desarrollar: individuales, ya que refuerzan el aprendizaje autónomo; en parejas o en pequeño grupo: ya que facilitan el desarrollo de situaciones comunicativas y fomentan el trabajo colaborativo y cooperativo, además de actitudes de respeto hacia los demás; en gran grupo fomentando el respeto y el interés por opiniones diferentes, así como el respeto por el turno de palabra.

1. Metodología didáctica para Educación Plástica, Visual y Audiovisual

En relación con los dos ejes en los que se basa la asignatura, saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, la programación se desarrollará en sesiones teóricas semanales, en las que se utilizarán en la medida de lo posible los medios técnicos necesarios para la proyección de imágenes y contenidos, con el apoyo del ordenador y un panel digital interactivo. En dichas sesiones el alumno habrá de tener una participación activa tomando apuntes, cuando sea necesario, realizando los ejercicios que se propongan, preguntando cuantas dudas puedan surgirle, etc. Posteriormente y en relación con los contenidos explicados, se propondrán una serie de ejercicios a desarrollar en sesiones prácticas, de tal modo que ilustren los contenidos y refuercen su asimilación. Debe quedar claro que desde este departamento se persigue que los alumnos se vean capaces en todo momento de realizar cualquier ejercicio propuesto, y del

mismo modo se impliquen en la realización de los mismos siendo creativos e innovadores, y aportando en todo lo que hagan su visión personal. En todos los temas tratados a lo largo del curso se procurará buscar una relación directa con el entorno más cercano, para que de esta forma los alumnos vean como pueden intervenir en el mismo con los recursos que tengan a su alcance y empleando los contenidos que se hayan estudiado y trabajado. El trabajo en el aula permitirá al profesor llevar a cabo una labor de observación del proceso de trabajo, en el que se apreciarán aptitudes, capacidades, intereses creativos, constancia, infraestructura disponible, orden, limpieza, estrategias para resolver problemas, errores en el aprendizaje y necesidades educativas en general. En concreto se pretenderá del alumno que potencie su capacidad de apreciar el entorno visual, tanto de la naturaleza como de la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas por medio del lenguaje plástico. Del mismo modo, aunque el orden programado para los temas pudiera dar a entender que se separan los dos grandes bloques de contenidos de la materia, dibujo técnico y expresión artística, nada más lejos de la realidad, pues en todo momento se propondrán ejercicios que permitan la utilización de elementos tanto técnicos como artísticos para su realización, haciendo comprender a los alumnos que las dos partes son igual de válidas y que en muchos casos una no puede estar separada de la otra.

En la medida de lo posible y siempre que el comportamiento de los alumnos y la disponibilidad de los recursos informáticos del centro lo permitan, se realizarán clases prácticas con los ordenadores, empleando diferentes aplicaciones informáticas para el tratamiento digital de fotografías.

1. Metodologías activas

2. Durante este curso se van a seguir utilizando estas nuevas metodologías activas de trabajo en el aula basadas en la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, proponiendo a los alumnos un tema atractivo como hilo conductor de todo lo que se haga dentro de cada trimestre. En el caso de la gamificación, el alumnado deberá realizar las tareas de clase e involucrarse en la historia que servirá como narración, de tal forma que aparte de conseguir los objetivos específicos de la asignatura deberán conseguir un objetivo final para dar una terminación a la historia planteada. En lo que se refiere al aprendizaje basado en juegos, se propondrán a los alumnos durante el transcurso de las clases, diferentes juegos cuyo objetivo principal será reforzar y afianzar los contenidos explicados de una forma lúdica. A partir de este planteamiento también se pretende que el comportamiento del alumnado y su forma de trabajar sean evaluados de manera continua y positiva, haciéndoles ver que lo importante en el proceso de aprendizaje es precisamente eso, el proceso, no sólo el resultado final que se obtenga como conclusión. Además, se trabajará con Minecraft Education, la versión educativa del famoso juego Minecraft, con la se buscará motivar al alumnado y que trabajen de forma más activa y

lúdica. De esta forma, se trabajará también de forma directa y muy profunda la competencia digital del alumnado.

3 Metodología didáctica específica.

1. Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y el desarrollo tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de manera integrada, de competencias y saberes básicos a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en todos los cursos, se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De este modo, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje, y esto le ayuda a transferir este aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un problema o reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado. En cada situación, el alumno trabaja de manera práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, que finaliza con un trabajo para entregar o un reto.

1. **Activar:** presentar contextos reales y próximos que activan los conocimientos previos a los cuales se pueden conectar los alumnos.
2. **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se aprende mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
3. **Abstraer:** incorporar otras situaciones en las cuales también se aplique lo que se aprende, pasando del concreto al abstracto.
4. **Comprender:** dar significado a aquello que se aprende y poder aplicarlo a nuevos contextos.
5. **Consolidar:** practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
6. **Desafiar:** proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde pueden aplicarlos.
7. **Producir:** plantear la creación de trabajos para entregar donde se aplique el que se ha aprendido dotándolo de utilidad práctica.

2 Diversidad e inclusión

Los principios del diseño universal del aprendizaje son los referentes que guían el diseño de las situaciones de aprendizaje. De acuerdo con los principios del diseño universal de aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se

aprenderá) y de acción y expresión (como se aprenderá), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, esté presente, sea participativo y sea capaz de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los y las alumnas tienen que poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean varios apoyos y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: videos, audios, infografías, mapas mentales, esquemas...; uso de iconos, fuentes y tamaños que facilitan la lectura, resalte de palabras clave,...

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje tiene que encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan varias metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo que se ha aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales porque los alumnos expresan el que han aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma manera. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral...

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de manera global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de manera particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y establecer las bases de aprendizaje a lo largo de la vida, y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adaptan a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

3 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, y así contribuye decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en las situaciones de aprendizaje como una manera más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de

aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Respondiendo a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de fundamentación.
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos. En todas las situaciones de aprendizaje se intenta trabajar un contenido cooperativo, con el fin de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; como mejor cooperan, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

4 Aprender a pensar

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de manera ordenada y son un cimiento para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, de forma que se fomenta el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva.

Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de manera explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función: la autorregulación, a

través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación de actividades o retos.

E. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros)

UNIDADES DIDÁCTICAS – SITUACIONES DE APRENDIZAJE

01. Análisis de las formas geométricas.

S.A.1.1. Trazados geométricos fundamentales.

S.A.1.2. Polígonos regulares y estrellados.

02. Relaciones geométricas. La composición.

S.A.2.1. Igualdad y semejanza. Traslación, giro y simetría. La geometría como soporte del proceso creativo.

03. Las curvas geométricas.

S.A.3.1. Tangencias y enlaces.

S.A.3.2. Las curvas técnicas: óvalos, ovoides y espirales. Las curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.

04. La percepción visual.

S.A.4.1. Principios de la percepción visual. Las ilusiones ópticas.

05. El lenguaje visual.

S.A.5.1. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Lectura de imágenes.

S.A.5.2. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación visual.

06. Los lenguajes visuales.

S.A.6.1. La imagen fija: la fotografía, la ilustración, el cómic.

S.A.6.2. La imagen en movimiento: el cine, la televisión, las nuevas tecnologías.

07. Elementos de expresión.

S.A.7.1. El signo, la línea, la forma y la textura.

08. El color.

S.A.8.1. Síntesis aditiva y sustractiva, color luz y color pigmento.

S.A.8.2. Cualidades del color. Gammas cromáticas. Expresividad del color. Simbología del color.

09. Representación del volumen y el espacio.

S.A.9.1. Los sistemas de representación: diédrico, axonométrico y cónico.

Temporalización de contenidos

PRIMERA EVALUACIÓN

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

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

SEGUNDA EVALUACIÓN

Imagen y comunicación visual y audiovisual.

TERCERA EVALUACIÓN

Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

La temporalización queda abierta a cada profesor que imparte clase en 3 ESO para gestionarlo acorde a las características de cada grupo.

F. Concreción de planes, programas y proyectos significativos y de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia (incluidos Proyectos de aprendizaje-servicio).

A continuación, se concreta la implicación de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en los diferentes planes, programas y proyectos del centro.

Dada la extensión que supondría explicar aquí cada uno de estos planes, programas y proyectos, se remite al lector al Proyecto Curricular de Centro, donde puede conocer con detalle todo cuanto tiene que ver dichos planes, programas y proyectos. Para facilitar la búsqueda de la información, aquí sólo mencionaremos aquellos planes, programas y proyectos en los que participará este departamento.

Plan de acogida

Plan de contingencia

Plan de atención a la diversidad

Plan de convivencia Plan de igualdad efectiva entre hombres y mujeres

Plan fomento cultura emprendedora

Plan de lectura

Alumnado ayudante

Celebración graduación

Decoración periódica centro

Club de lectura

Plan TIC

Colaboración con entidades y administraciones locales

Patios creativos.

1. Plan Lector

Dentro del “Plan Lector” que desarrolla el centro, nuestro departamento cree necesario implantar una serie de medidas dirigidas a fomentar el hábito lector y a mejorar la comprensión lectora y la capacidad de expresión de los alumnos. Además, desde este departamento siempre haremos hincapié en promover entre el alumnado la lectura crítica de imágenes, como parte importante del estudio del lenguaje visual y técnico que trabajamos en nuestras clases.

Por ello el Departamento de Dibujo se plantea conseguir los siguientes objetivos:

- Fomentar el uso adecuado y correcto del vocabulario específico de la asignatura.
- Utilizar textos en los que aparezcan contenidos relacionados con la asignatura, para realizar una aproximación a la lectura comprensiva en el campo artístico, técnico y geométrico.
- Analizar cada propuesta de actividad profundizando en los conceptos verbales.
- Desarrollar en los alumnos sus habilidades de lectura, escritura y expresión oral.
- Incorporar la lectura y la escritura como formas de enriquecimiento personal y como medio de enriquecimiento artístico y técnico.
- Lograr que los alumnos aprendan a analizar con cierto sentido crítico la información publicitaria que transmiten los diferentes medios de comunicación.
- Aprender a leer dibujos técnicos de cualquier tipo, apreciando y analizando los diferentes elementos que pudieran intervenir en los mismos.

- Promover entre el alumnado el hábito de lectura de publicaciones periódicas de calidad, ya sean diarios o revistas, generalizando su uso como un recurso didáctico que proporciona un contexto de actualidad a la tarea educativa.

A lo largo de todo el curso, se propondrá a los alumnos actividades que precisen la lectura de algún texto, o en las que sea necesario realizar una lectura previa a la realización del ejercicio. Aprendizaje Basado en Juegos (A.B.J.) Durante este curso se va a seguir utilizando esta metodología didáctica activa, que supone para el alumnado la lectura de documentos y reglamentos de juego que precisan de la realización de una lectura comprensiva para poder llevar a cabo las acciones pertinentes durante su desarrollo.

Así mismo y con el fin de alcanzar los objetivos propuestos dentro de este apartado, se podrán recomendar lecturas de libros, cómics, revistas y artículos periodísticos relacionados con los contenidos de las diferentes unidades, que podrán encontrarse en la biblioteca del centro, potenciando de este modo el uso de este espacio. Del mismo modo se podrá proponer a los alumnos la lectura de artículos, blogs, comentarios, etc. aparecidos en diferentes espacios alojados en internet, potenciando de esta forma el uso de las nuevas tecnologías.

2. Cultura Emprendedora

Durante este curso se seguirá trabajando en la elaboración de diferentes materiales que sirvan como presentación del trabajo realizado por los alumnos dentro de las materias propias del departamento, aunque como ya se hizo cursos anteriores hay que reseñar que todas las actividades que realiza este departamento dentro de sus asignaturas siempre fomentan la creatividad y la imaginación entre los alumnos, además de favorecer su autonomía e iniciativa personal. Durante el presente curso este departamento se plantea conseguir los siguientes objetivos:

- Realizar proyectos multidisciplinares que estimulen y fomenten la creatividad y la iniciativa personal.
- Combinar contenidos propios de las materias del departamento con contenidos transversales de otras materias.
- Fomentar la creatividad, la imaginación, la autonomía, la flexibilidad, la responsabilidad, el trabajo en equipo y la innovación con proyectos de trabajo basados en contenidos curriculares.
- Aplicar las metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos, para convertir al alumnado en el verdadero protagonista de su aprendizaje, realizando actividades que sean fácilmente llevadas a la vida real y a su entorno cotidiano.

Las actividades dirigidas al fomento de la cultura emprendedora que este departamento pretende realizar durante el presente curso:

Diseño de diferentes objetos de uso cotidiano

Algunos de los trabajos que se proponen a los alumnos están dirigidos a que vean de qué manera pueden aplicar los contenidos estudiados en clase en el diseño de algún objeto de uso cotidiano, por ejemplo, un abanico, un reloj, una baldosa, etc.

Diseño y decoración de un aula

Se le propondrá al alumnado de bachillerato, la elaboración de un pequeño proyecto de diseño y decoración de las aulas específicas del departamento, con la intención de que aporten su particular y personal visión sobre el uso de estos espacios que suelen estar despersonalizados y decorados sin tener en cuenta el uso para el que están destinados. Hay que reseñar que al tratarse este proyecto de un trabajo que se va a realizar durante todo el curso, las actividades pueden variar, cambiando unas por otras o ampliando el listado que aquí aparece recogido.

3. Igualdad entre hombres y mujeres

Dentro del “Plan para favorecer la igualdad entre hombre y mujeres” que se lleva a cabo en el centro, corresponde a los departamentos didácticos establecer una serie de medidas para aplicar dentro del aula, realizando un determinado tipo de actividades encaminadas a la corrección de actitudes de discriminación sexistas que pudieran darse en las aulas.

Desde este departamento se fomentará siempre el respeto de lo ajeno y lo diferente, haciendo hincapié en el desarrollo de actitudes que favorezcan las relaciones entre todos los miembros de nuestra comunidad educativa, y con especial énfasis, entre los chicos y chicas, que han de asumir que sus diferencias no implican jerarquía. Trataremos de crear un clima de respeto y confianza, que favorezca las relaciones de comunicación en el aula. La investigación y búsqueda de nuevas formas de expresión, con materiales y técnicas diversas, como motor del desarrollo de la creatividad, necesitan de la creación de “situaciones de enseñanza–aprendizaje que posibiliten la interacción entre las ideas, sentimientos y procedimientos del alumnado, y las nuevas informaciones y procedimientos”. Medidas para favorecer la igualdad entre hombres y mujeres:

- Hacer un uso equitativo entre chicos y chicas de las nuevas tecnologías, evitando el acaparamiento que aquéllos suelen llevar a cabo y el “dejar hacer de éstas por no reclamar su utilización”.
- Evitar que el proceso de evaluación muestre sesgos sexistas que consideren unas actitudes y/o aptitudes más propias de un sexo que de otro.
- En las tareas de investigación, trabajos de aula, etc., se procurará siempre proponer ejemplos de creadores de ambos sexos.
- Estudio de la vida y la obra de mujeres ingenieras, arquitectas, diseñadoras, etc

G. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

De acuerdo con lo recogido en la Propuesta Curricular (ESO/Bachillerato), los recursos y materiales serán motivadores, variados y significativos y se seleccionarán teniendo en cuenta las necesidades del alumnado, de manera que faciliten abordar diferentes temas con diferente nivel de profundización.

En este punto, también cobran un especial interés el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Igualmente, el departamento didáctico seleccionará los materiales de desarrollo curricular ajustándose a los siguientes criterios recogidos en la Propuesta curricular:

- Deben adaptarse al rigor científico adecuado a las edades del alumnado.
- Deben adaptarse al currículo fijado en el Decreto.
- Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios, valores, libertades, derechos y deberes constitucionales.
- Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios y valores recogidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el artículo 5 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, a los que ha de ajustarse toda la actividad educativa.
- Deben fomentar el igual valor de mujeres y hombres, y no contener estereotipos sexistas o discriminatorios, según lo establecido en el artículo 6 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre.
- Deben fomentar la búsqueda crítica de fuentes de diversa naturaleza y procedencia, así como desarrollar la capacidad de aprender por sí misma.
- Deben respetar las líneas pedagógicas establecidas por el centro. Los docentes del departamento seleccionarán los recursos de desarrollo curricular ateniéndose a los criterios determinados por la Comisión de Coordinación Pedagógica recogidos en la Propuesta Curricular:
- Deben adaptarse al rigor científico adecuado a las edades del alumnado.
- Deben adaptarse al currículo fijado en el Decreto.
- Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios, valores, libertades, derechos y deberes constitucionales.
- Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios y valores recogidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el artículo 5 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, a los que ha de ajustarse toda la actividad educativa.

- Deben fomentar el igual valor de mujeres y hombres, y no contener estereotipos sexistas o discriminatorios, según lo establecido en el artículo 6 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre.
- Deben respetar los principios básicos del Diseño Universal para el Aprendizaje.
- Deben fomentar la búsqueda crítica de fuentes de diversa naturaleza y procedencia, así como desarrollar la capacidad de aprender por sí misma.
- Deben respetar las líneas pedagógicas establecidas por el centro.
- Deben caracterizarse por su variedad, polivalencia y capacidad de motivación o estímulo, de manera que potencien la manipulación, la observación, la investigación y la elaboración creativa.

1. Materiales de desarrollo curricular

a. Impresos

Este Departamento ha decidido no utilizar libro de texto. Aunque en alguna ocasión se utilice algún libro de texto como apoyo para las explicaciones de algún contenido concreto, no se va a imponer a los alumnos la compra de ningún libro de texto. Se utilizarán diversos materiales elaborados por los profesores del Departamento para que el alumnado pueda utilizarlos como material de seguimiento y consulta en cada unidad didáctica.

b. Digitales e informáticos

En el Aula de Dibujo dedicada a las clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se cuenta con ordenador portátil para el profesor y con un panel digital interactivo para las explicaciones y para las proyecciones. Se utilizarán diferentes recursos digitales e informáticos como blogs y perfiles en redes sociales creados por los profesores para complementar las explicaciones.

c. Audiovisuales y multimedia

Continuamente se usarán vídeos creados por diferentes personas o instituciones como museos para proyectar en clase y complementar las explicaciones.

2. Recursos de desarrollo curricular

Los recursos utilizados para usar durante las clases para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son tan variados y diferentes que se ha decidido incluirlos en cada una de las situaciones de aprendizaje y unidades didácticas.

a. Impresos

A lo largo de todo el curso se utilizarán muchos libros, revistas, cómics... que servirán para complementar las explicaciones de cada uno de los contenidos.

b. Digitales e informáticos

En el Aula de Dibujo dedicada a las clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se cuenta con ordenador portátil para el profesor y con un panel digital interactivo para las explicaciones y para las proyecciones. Se utilizarán muchas páginas webs, unas veces para consulta y búsqueda de información, otras para la utilización de recursos y aplicaciones de uso online.

c. Audiovisuales y multimedia

Se usarán películas, reportajes de televisión, vídeos alojados en diferentes plataformas de internet, spots publicitarios... que sería imposible recoger en este momento en este apartado pues podrían ir cambiando según las características del alumnado y las posibilidades que se den en cada momento, como nuevas publicaciones.

ALGUNAS PÁGINAS DE INTERÉS:

<http://luciaag.googlepages.com/dibujot%C3%A9cnico>

<http://blog.educastur.es/tekleando/category/recursos/>

<http://artpad.art.com/artpad/painter/>

<http://blog.educastur.es/tekleando/>

<http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#PINTURA:>

<http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#MUSEOS:>

http://www.laslaminas.es/images/descargas/trazados_basicos/trazados_basicos_todo_apts.pdf

<https://inmitacs.wordpress.com/dibujo-tecnico/>

<http://www.rostrosdemujer.org/>

<http://www.pabloamargo.com/articulos-proprios.php>

http://fresno.pntic.mec.es/raguila/inversion/web%20inversion/Presentation_Files/index.html

<https://saberversaberhacer.wordpress.com/>

<https://www.laslaminas.es>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/index.php?id=4638&MP=4638-4696>

BLOGS

<http://www.plasticandoenlaeso.blogspot.com>

<http://wwwwedplasticamayalen.blogspot.com/2011/10/un-trocitom-de-mi-historia.html>

[http://luciaordonez.blogspot.com/2015/06/rebecca-](http://luciaordonez.blogspot.com/2015/06/rebecca-horn.html)

[horn.htmlhttp://puertasalaimaginacion.blogspot.com/p/lo-imposible.html](http://puertasalaimaginacion.blogspot.com/p/lo-imposible.html)

<https://edudireccionmilagrosmarinas.blogspot.com/>

Otras fuentes <http://edulex.net/>

BIBLIOGRAFÍA

María Acaso (2007), El lenguaje visual, Barcelona, Paidós.

María Acaso (2007), Esto no son las torres gemelas, Barcelona, Paidós.

Vigotskii (2000), La imaginación y el arte en la infancia, Madrid, Ediciones Akal.

Educación Plástica y Visual. Graphos A. ED. Mc Graw Hill.

Observar, expresar, comprender I. Ed. Sandoval.

IZQUIERDO ASENSI, E. Geometría Descriptiva.

RODRIGUEZ DE ABAJO, Javier y ÁLVAREZ BENGOA, Víctor. Dibujo Geométrico y de Croquización.

H. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Criterios de evaluación	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro y peso
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. - 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. 	<p>Comprensión lectora El fomento del espíritu crítico.</p>	<p>1.1.1 Valora la importancia del patrimonio cultural-artístico. (1.5) 1.1.2 Reconoce la función y finalidad de las producciones artísticas. (1.5)</p>
<p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estilos artísticos más característicos de nuestra 	<p>Expresión oral y escrita Fomento del espíritu crítico. Comunicación audiovisual</p>	<p>1.2.1. Reconoce estilos y géneros artísticos. (1) 1.2.2 Reconoce el sentido estético de las obras de su entorno. (1)</p>

<p><i>sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 		
<p><i>1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. - Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. - 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. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. 	<p><i>Competencia digital</i></p>	<p><i>1.3.1. Reconoce el valor del contexto histórico de las obras de arte. (1)</i></p> <p><i>1.3.2. Diferencia los lenguajes distintos de los estilos artísticos. (1)</i></p>
<p><i>1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas - Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. 	<p><i>Expresión oral y escrita</i></p> <p><i>Competencia digital</i></p> <p><i>Respeto mutuo y colaboración entre iguales</i></p> <p><i>Igualdad de género</i></p>	<p><i>1.4.1. Sabe analizar formas geométricas en obras del patrimonio. (2.5)</i></p> <p><i>1.4.2 Reconoce la importancia del diseño en las obras de su entorno. (2.5)</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. 		
<p>2.1 <i>Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</i></p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p>	<p>Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>2.1.1 <i>Analiza obras artísticas de manera correcta y coherente. (1)</i></p> <p>2.1.2 <i>Conoce las variables de análisis de las producciones artísticas. (1)</i></p>
<p>2.2 <i>Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</i></p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico plástico <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. - Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto. 	<p>Competencia digital</p> <p>Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>2.2.1 <i>Sabe exponer los elementos del proceso creativo. (1)</i></p> <p>2.2.2 <i>Reconoce el valor del respeto al género en las producciones artísticas. (1)</i></p>

<p>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).</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. <p>Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico plástico</p>	<p>Competencia digital Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>3.1.1 Es capaz de explicar que sensaciones produce el disfrute artístico. (2)</p>
<p>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)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. - Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. - Valores plásticos y estéticos en la producción artística. 	<p>Educación para la salud El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</p>	<p>3.2.1. Conoce los elementos del proceso de comunicación visual. (2)</p> <p>3.2.2. Analiza con actitud crítica los elementos de la comunicación visual. (2)</p>
<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. - Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la 	<p>Competencia digital Formación estética</p>	<p>3.3.1 Sabe analizar imágenes audiovisuales. (1)</p> <p>3.3.2. Diferencia entre realismo, abstracción y figuración. (1)</p>

	<p>comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 		
<p>3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. - Valores plásticos y estéticos en la producción artística. 	<p>Comprensión lectora Competencia digital La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>3.4.1. Conoce los lenguajes visuales. (1.5) 3.4.2. Conoce las técnicas de producción creativa. (1.5)</p>
<p>4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. 	<p>Competencia digital El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</p>	<p>4.1.1. Reconoce los rasgos de los lenguajes artísticos. (4)</p>
<p>4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p>	<p>Emprendimiento social y empresarial La educación para la</p>	<p>4.2.1. Analiza los elementos de comunicación. (1.5) 4.2.2. Conoce las funciones de los mensajes artísticos.</p>

<p>audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)</p>	<p>- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p>	<p>sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>(1.5)</p>
<p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>- La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>- Soportes y Tipos.</p>	<p>Competencia digital</p> <p>Comunicación audiovisual</p> <p>Creatividad</p>	<p>5.1.1. Realiza producciones artísticas autónomas. (5)</p> <p>5.1.2. Conoce el proceso creativo de producción. (5)</p>
<p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>- Valor creativo y significación de las imágenes: significativo y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.</p> <p>- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y</p>	<p>Competencia digital</p> <p>Fomento del espíritu crítico.</p> <p>Comunicación audiovisual</p>	<p>5.2.1. Elabora mensajes visuales con las técnicas adecuadas. (3)</p>

	<p>audiovisuales según su función y contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas. - Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. 		
<p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>6.1.1. Expresa ideas a través de materiales. (1.5) 6.1.2. Expresa sentimientos a través de distintos materiales. (1.5)</p>
<p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas - Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. 	<p>Formación estética Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>6.1.1. Utiliza referencias de su entorno para sus producciones artísticas. (2)</p>
<p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas 	<p>Creatividad El respeto mutuo y la cooperación entre iguales Comunicación audiovisual</p>	<p>6.2.1. sabe analizar obras artísticas. (1) 6.2.2. Conoce las partes de un proyecto artístico. (1) 6.2.3. Muestra una actitud respetuosa en sus creaciones. (1)</p>

<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. 	<p>Formación estética</p>	<p>7.1.1. Experimenta con distintos materiales. (5) 7.1.2. sabe crear su propio proyecto desde cero. (5)</p>
<p>7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. - El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. - El color, la forma y la textura en la composición. - El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. - Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas 	<p>Comunicación audiovisual Creatividad</p>	<p>7.2.1. Consigue el objetivo propuesto al realiza su proyecto. (3) 7.2.2. Crea obras expresivas. (3)</p>

<p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. - Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. 	<p>Formación estética</p>	<p>7.3.1. Crea obras geométricas artísticas. (4.5)</p> <p>7.3.2. Aplica trazados geométricos a sus obras. (4.5)</p>
<p>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. - Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación. 	<p>Competencia digital</p> <p>Igualdad de género</p>	<p>7.4.1. Conoce los sistemas de representación. (1.5)</p> <p>7.4.2. Sabe dibujar en diferentes perspectivas. (1.5)</p>
<p>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)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. 	<p>Formación estética</p> <p>Emprendimiento social y empresarial</p> <p>Fomento del espíritu crítico y científico</p>	<p>8.1.1. Conoce el orden para desarrollar producciones artísticas. (3)</p>
<p>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p>	<p>Formación estética</p>	<p>8.2.1. Utiliza el material necesario para sus proyectos. (1.5)</p>

<p>las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</p>	<p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p>	<p><i>Emprendimiento social y empresarial</i></p>	<p>8.2.2. Sabe justificar su proyecto teóricamente. (1.5)</p>
<p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.</p>	<p><i>Competencia digital</i></p> <p><i>Igualdad de género</i></p> <p><i>Formación estética</i></p> <p><i>Emprendimiento social y empresarial</i></p>	<p>8.3.1. Utiliza el material necesario para sus proyectos. (5.5)</p> <p>8.3.2. Es capaz de mejorar sus proyectos después de un análisis crítico. (5.5)</p>

I. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022 por el que se establece la ordenación y currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se trabajarán los siguientes contenidos transversales:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.

- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza. Además, los centros educativos fomentarán:
 - La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
 - Los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho.
 - El rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia.
 - 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.

Los contenidos de carácter transversal se trabajarán a través de los procesos de enseñanza-aprendizaje implementados a través de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y se prestará una especial atención a los contenidos transversales relacionados con el bienestar emocional del alumnado y con la mejora de la convivencia escolar.

Además, en todas las materias y ámbitos de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

Igualmente, desde todas las materias y ámbitos se trabajará la educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, 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 violencia.

Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y las oportunidades de la Comunidad de Castilla y León, como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
	SA1: Patrimonio artístico y cultural	SA2: La imagen y el lenguaje visual	SA3: Expresión gráfica	SA4: Comunicación visual.	SA5: La imagen
Comprensión lectora	X	X	X	X	X
Expresión oral y escrita	X	X	X	X	
Comunicación audiovisual	X		X		X
Competencia digital	X	X	X	X	X
Emprendimiento social y empresarial				X	
Fomento del espíritu crítico y científico	X		X	X	X
Educación emocional y en valores	X				X
Igualdad de género	X				X
Creatividad	X	X	X	X	X
Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable	X			X	X
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	X		X		X
Educación para la salud	X	X	X		X
Formación estética	X	X	X	X	X

Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	X			X	
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales	X			X	X

J. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

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

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de estas. Es decir, debería de recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

Método de evaluación

El método de evaluación será, por tanto, continua, formativa, integradora, objetiva, diferenciada y criterial, y relacionará cada uno de los criterios trabajados con diferentes instrumentos de evaluación, de modo que dichos criterios puedan ser evaluados desde diferentes perspectivas favoreciendo así la atención a la diversidad y la evaluación diferenciada e integradora.

Este sistema tiene en cuenta las particularidades del alumnado en la medida en que engloba diferentes maneras de trabajar un mismo contenido. De este modo, el alumno que no destaque particularmente en la expresión plástica mediante la pintura, por ejemplo, podrá compensar esto mediante las evaluaciones de la expresión oral, las trazas escritas, los ejercicios de experimentación o la implicación en el proceso de trabajo.

Los distintos criterios de evaluación, asociados a las competencias específicas de la materia, se evaluarán teniendo en cuenta el peso de los mismos.

. El proceso de evaluación se fundamentará, por tanto, en la observación del alumnado y se materializará a través de seis instrumentos de evaluación vinculados a la naturaleza de esta asignatura.

Instrumentos de evaluación:

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

1. EJERCICIOS DE EXPERIMENTACIÓN (EXP): siguiendo unas premisas variables en función de cada situación de aprendizaje, se trabajará una técnica concreta, se realizarán ejercicios técnicos o se experimentará con un material de modo preparatorio.

2. PRODUCCIONES PLÁSTICAS (P.P): creación de una propuesta plástica individual que responda a una demanda concreta movilizand las destrezas adquiridas durante la fase de experimentación.

3. PROYECTOS CREATIVOS (P.C.): realización de proyectos de mayor envergadura, tanto individuales como colectivos, en los que se prestará especial atención a la organización del trabajo a lo largo de las distintas etapas del proceso.

4. PRUEBAS DE EXPRESIÓN ORAL (E.O.): intervenciones o presentaciones orales en las que el alumno deberá expresarse acerca de su trabajo, del de un compañero o de la obra de un artista. Pueden estar relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate.

5. PRUEBAS DE EXPRESIÓN ESCRITA (E.E.): cuestionarios acerca de un movimiento artístico de la Historia del Arte o trazas escritas variables en función de la naturaleza de cada situación de aprendizaje (textos creativos acerca del trabajo propio, invención de títulos para una producción propia, opinión acerca de una manifestación artística, análisis de una obra de arte...).

6. GUÍAS DE OBSERVACIÓN (OB): aunque la evaluación parta de la observación independientemente del instrumento que se utilice en cada caso, se recurrirá a este instrumento en las ocasiones en las que se trate de observar la evolución del alumno a lo largo de la realización de un proyecto (asociado, en la mayor parte de los casos, al instrumento de observación).

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto 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.

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 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.

Las técnicas por emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación que deben ser variados y, en todo caso, al menos uno de cada una de las técnicas (de observación, de desempeño y de rendimiento).

- De observación - Guía de observación y registro diario
- De desempeño - Láminas del alumno ▪ Proyecto del alumno
- De rendimiento ▪ Prueba oral ▪ Prueba escrita

Tipo de pruebas: serán determinadas por el profesor según la naturaleza de las situaciones de aprendizaje. Siempre debe permitir valorar al menos un criterio de evaluación de cada competencia específica de la materia.

En relación con los **momentos** de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En relación con los criterios de calificación:

Cabe especificar, en este apartado, algunos aspectos relativos a los criterios que se seguirán a la hora de afrontar las distintas situaciones que puedan darse en lo que respecta a la calificación.

¿Qué hacer en el caso de que un alumno presente un buen rendimiento, pero no haya superado todos y cada uno de los criterios de evaluación asociados a una competencia específica?

¿Qué ocurre cuando alguna competencia específica no se supera a pesar de haber adquirido un nivel de desempeño favorable en todas las demás?

Tras reflexionar al respecto a nivel de departamento y con el fin de garantizar una evaluación justa y objetiva, se establecen, a continuación, dichas cuestiones.

Dado el carácter continuo, formativo e integrador de la evaluación, una competencia específica podrá considerarse superada, aunque no se haya superado alguno de los criterios de evaluación que la conforman, siempre y cuando se observe, en el proceso de trabajo y progreso del alumno, que el nivel de desempeño general de dicha competencia es el adecuado.

Del mismo modo, podrá superarse la materia, aunque alguna de las competencias específicas no haya sido superada, siempre y cuando el progreso del alumnado haya sido positivo y se haya logrado un grado de desempeño adecuado en la mayor parte de dichas competencias, pues se prefiere mirar el progreso integral del alumnado y valorar los logros por encima de las dificultades. En cuanto a la secuenciación de elementos curriculares y tal y como se puede observar en la presente programación, las competencias específicas y criterios de evaluación se reparten a lo largo del curso escolar, de modo que en cada situación de aprendizaje se evalúan algunas competencias y algunos criterios evaluándose todos al menos una vez. Esto es así porque, aunque inevitablemente las competencias y criterios se trabajan de forma recurrente y en cada situación de aprendizaje se movilizan muchos de ellos, se prefiere focalizar la evaluación de cada una de estas situaciones de aprendizaje únicamente en algunos aspectos para garantizar la máxima eficacia. Dada la carga horaria de la materia (3h semanales), resulta imposible evaluar la totalidad de competencias y criterios de evaluación en cada uno de los trimestres, pues el despliegue de aspectos a considerar sería tal, que se volvería ineficaz.

Por consiguiente, dado que las competencias específicas y criterios de evaluación asociados se reparten entre los tres trimestres, en las calificaciones trimestrales se contemplarán únicamente aquellas competencias y criterios asociados que hayan sido objeto de evaluación en cada caso.

Todos los criterios de evaluación contribuirán por igual a la adquisición de la competencia específica a la que estén asociados y todas las competencias específicas contribuirán por igual a la adquisición de competencias clave. Por lo tanto, los criterios de evaluación serán objeto de ponderación y deberán contemplarse porcentajes a la hora de establecer las calificaciones trimestrales.

La calificación de la materia será el reflejo de las calificaciones obtenidas en los criterios evaluados cada trimestre, teniendo siempre en cuenta el proceso de trabajo y progresión del alumnado.

Se recogerá información de cada alumno en una ficha, o en el cuaderno del profesor(Additio) donde consignaremos para su evaluación los siguientes parámetros:

OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA DE LA ACTITUD:

Puntualidad y asistencia.

Comportamiento y actitudes cívicas.

Interés y dedicación al trabajo. Traer el material y utilizarlo.

CALIFICACIÓN OBJETIVA DE LAS PRÁCTICAS REALIZADAS DENTRO Y FUERA DEL AULA

Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.

Calificación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.

Calificación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: trabajo de bocetos y ensayos preliminares.

Calificación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color...

Valoración de los ejercicios correctamente presentados. Orden, organización y limpieza. Valora las proporciones, la limpieza, la precisión. En suma, los parámetros que definen el grado estético-visual logrado en los trabajos.

Los trabajos escritos serán revisados por el profesor que anotará las faltas de ortografía si las hubiera para que posteriormente el alumno las anote y corrija debidamente con el fin de obtener su calificación el trabajo.

Pruebas orales en los cursos de la ESO.

Actividades complementarias y extraescolares

PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Dependiendo del nivel, seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales en la ESO y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.

Calificación de las intervenciones en clase del alumno/a: voluntarias o solicitadas por el profesor.

Ponderación de los Criterios de Evaluación.

Criterios de evaluación 3º ESO	
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	3.00%
<p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</p>	2.00%
<p>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)</p>	2.00%
<p>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)</p>	5.00%
<p>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)</p>	2.00%
<p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</p>	2.00%
<p>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).</p>	2,00%
<p>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)</p>	4,00%
<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su</p>	2.00%

<i>relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</i>	
<i>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)</i>	3.00%
<i>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)</i>	4.00%
<i>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)</i>	3.00%
<i>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</i>	10.00%
<i>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)</i>	3.00%
<i>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)</i>	3.00%
<i>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)</i>	2.00%
<i>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)</i>	3.00%
<i>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</i>	10.00%

<i>mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</i>	
<i>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)</i>	6.00%
<i>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)</i>	9.00%
<i>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</i>	3.00%
<i>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</i>	3.00%
<i>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</i>	3.00%
<i>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)</i>	11.00%
TOTAL	100%

- En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje:

Situaciones de aprendizaje	Peso (%)
SA1: Patrimonio artístico y cultural	17.00%
SA2: La imagen y el lenguaje visual	10.00%
SA3: Expresión gráfica	28.00%
SA4: Comunicación visual.	25.00%
SA5: La imagen	20.00%
Total	100%

K. Atención a las diferencias individuales del alumnado

Todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades.

Este departamento adoptará las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas del alumnado, teniendo en cuenta el conjunto de diferencias individuales que les caracterizan. Los criterios y medidas recogidas en la Propuesta Curricular de ESO, así como los del Plan de Atención a la Diversidad, buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y, de conformidad con lo establecido en el artículo 19.2 del RD 217/2022, de 29 de marzo, estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida, de acuerdo a los descriptores operativos de las competencias clave y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria, por lo que en ningún caso podrán suponer una discriminación que impida a quienes se beneficien de ellas obtener la titulación correspondiente. Medidas de refuerzo Para el alumnado que no haya promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo ajustados al Anexo III recogido en el Plan de Específico de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo según los modelos de los Anexos IV y V recogidos en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Medidas de recuperación

Para el alumnado que haya promocionado con la materia pendiente, se diseña y aplican los planes de recuperación siguiendo el Anexo III recogido en el Plan de Recuperación del centro y en la Propuesta Curricular de ESO. Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo, según los modelos de los Anexos IV y V recogidos en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Recuperación de pendientes para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Los alumnos que tengan pendiente alguna asignatura perteneciente a este departamento tendrán la oportunidad de recuperarla en el presente curso poniéndose en contacto con el profesor que imparte la asignatura en el curso actual en el que están matriculados. En todos los casos el sistema de recuperación será el mismo. El profesor o en su caso el jefe del departamento propondrá un calendario de reuniones en las que se informará a los alumnos y se les entregarán las tareas que deberán realizar y entregar, en las fechas que se acordarán oportunamente, para superar la materia.

Si es necesario se comprobará si estos ejercicios han sido realizados por el alumno que tiene pendiente esta materia, proponiéndole ejercicios similares que deberán ser resueltos dentro del aula y en presencia del profesor.

Además, en los casos en que el profesor encargado lo considere oportuno, tendrán la opción de recuperar la asignatura pendiente con la superación de la asignatura en la que estén matriculados en el curso actual, siempre y cuando así lo exponga y autorice el jefe del departamento.

En los casos excepcionales en que el alumno no haga las tareas programadas o no supere la asignatura del curso actual, se llevará a cabo un ejercicio evaluable en el mes de mayo cuyas fechas y contenidos se anunciarán con suficiente antelación.

Cualquier caso que pudiera surgir a lo largo del curso, como podría ser una nueva incorporación de algún alumno procedente de otro centro, será resuelto por el jefe del departamento en los mismos términos antes mencionados.

Medidas de enriquecimiento curricular

Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que se ajustará a lo establecido en el Plan de Enriquecimiento Curricular del centro y en la Propuesta Curricular de ESO. Dicho plan de enriquecimiento curricular: - Incorporará conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones horizontales de contenidos. - Contemplará la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, la resolución de problemas de cierta complejidad, el desarrollo de experimentos y/o el aprendizaje cooperativo. Para ser prácticos diremos que en el caso de encontrarnos con alguna parte del alumnado que precise de la aplicación de este plan de enriquecimiento curricular, se optará por proponer al alumnado ejercicios, prácticas o situaciones con las que puedan profundizar más en el conocimiento de las diferentes técnicas o en el conocimiento de los contenidos con mayor profundidad. Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo, según el modelo de Anexo IV recogido en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO. Adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas Adaptaciones de acceso En el Aula de Dibujo no se cuenta con materiales adaptados a las características del alumnado con necesidad de adaptaciones de acceso. Entre otros materiales tenemos tijeras para diestros y zurdos, vasitos antivuelco para el alumnado con movilidad reducida, lápices y rotuladores de colores de mayor grosor para mejorar el agarre... Adaptaciones no significativas La metodología del área se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales, partiendo de las pautas marcadas por el profesor, cada alumno deba buscar soluciones creativas personales, permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el campo de la imagen o de la actividad plástica.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión. Con aquellos alumnos que tengan problemas para desarrollar los contenidos de la asignatura, se tomarán las siguientes medidas en el orden propuesto a continuación:
 - La primera medida será hacer un seguimiento más exhaustivo del alumno, vigilando más su trabajo, tanto el de clase como el que tenga que realizar en casa, y comprobar en qué parte tiene problemas, e intentar aclararle con más explicaciones y ejemplos estas partes.
 - Si eso no fuera suficiente, se le propondrían ejercicios más sencillos, destinados a que el alumno complete las lagunas que tenga o que veamos que está empezando a tener por no podernos seguir en el trabajo común de la clase.
 - El siguiente paso sería hacerle una adaptación curricular no significativa para que pueda alcanzar los objetivos mínimos de la asignatura. Esta adaptación dependerá de cuales sean los problemas que hayamos detectado en dicho alumno en el transcurso de las anteriores medidas.
 - La última medida sería hacerle una adaptación curricular significativa.

Adaptaciones significativas

La aplicación de una adaptación curricular significativa tendrá lugar siempre y cuando exista un informe previo del alumno en el que se indique expresamente esta necesidad. Se señalarán aquí las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera (sean competencias específicas, criterios de evaluación...). Al tratar este apartado sobre un tema que puede ser muy diferente de un tipo de alumnado a otro según sean sus características, hemos pensado que sería mejor estudiar cada caso individualmente, pues intentar incluir aquí unas medidas de carácter general, que podrían ser válidas y suficientes para algún caso, podrían resultar insuficientes para otro. Si al principio del curso, o durante el transcurso del mismo, se detecta la necesidad de realizar alguna adaptación significativa, el departamento estudiará el caso y aplicará cuantas medidas sean necesarias, siempre siguiendo las indicaciones dadas desde el Departamento de Orientación.

L. Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos Inclusivos (si procede).

Planificación coordinación ejecución y evaluación en los apoyos inclusivos de tercero de la ESO en la materia de Educación Plástica visual y audiovisual:

Planificación:

1. **Identificación de Necesidades:** Analizar las necesidades específicas de los estudiantes con diversidad funcional en Educación Plástica, visualizando sus fortalezas y desafíos.
2. **Diseño de Adaptaciones Curriculares:** Planificar adaptaciones en el currículo para asegurar que todos los estudiantes puedan participar y progresar, considerando diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.
3. **Recursos y Materiales:** Seleccionar materiales y recursos pedagógicos que sean accesibles y apoyen las adaptaciones necesarias.

Coordinación:

1. **Colaboración con Profesionales Especializados:** Trabajar en estrecha colaboración con profesionales de educación inclusiva y otros especialistas para desarrollar estrategias efectivas.
2. **Comunicación con Familias:** Mantener una comunicación abierta y regular con las familias para comprender mejor las necesidades individuales de los estudiantes y coordinar el apoyo entre el hogar y la escuela.

Ejecución:

1. **Diferenciación Pedagógica:** Implementar estrategias de enseñanza que se adapten a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje, proporcionando apoyos personalizados.
2. **Uso de Tecnología:** Incorporar herramientas tecnológicas que faciliten el acceso a la información y la participación activa de todos los estudiantes.
3. **Monitoreo Continuo:** Observar y evaluar regularmente el progreso de cada estudiante, ajustando las estrategias según sea necesario.

Evaluación:

1. **Evaluación Formativa:** Utilizar evaluaciones continuas para comprender el desarrollo de los estudiantes y ajustar las estrategias de apoyo.

2. **Reflexión y Mejora Continua:** Reflexionar sobre la efectividad de las adaptaciones y ajustar el enfoque según la retroalimentación y los resultados de la evaluación.
3. **Participación del Estudiante:** Involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación, fomentando la autorreflexión y la toma de conciencia de sus propias necesidades y logros.

Esta planificación integral busca asegurar un entorno inclusivo en la enseñanza de Educación Plástica en tercero de la ESO, donde cada estudiante tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

M. Procedimiento para la evaluación de la Programación didáctica.

Al realizar esta evaluación, se busca garantizar que la programación didáctica sea efectiva, motivadora y proporcione una base sólida para el aprendizaje de los estudiantes en el ámbito de la EPVAV.

La evaluación de la programación didáctica se llevará a cabo con los procedimientos que se exponen a continuación:

- Confección de la programación docente por parte de cada profesor de EPVAV.
- Seguimiento de las programaciones en las reuniones departamentos semanales a través de un análisis crítico y reflexivo.
- Revisión trimestral de la programación didáctica y la adaptación de la misma derivada de análisis de los resultados académicos tras la cada evaluación.
- Confección del informe valorativo final en la que se hará un análisis del nivel de cumplimiento de la programación didáctica y de las propuestas de mejora para el próximo curso académico.

N. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones

económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.

Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.

Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.

Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.

Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.

Estimular el deseo de investigar y saber.

Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.

Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.

Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.

Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...

Fiestas y celebraciones.

Intercambios culturales con otros centros.

Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.

Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

Visita museo del Prado.

Visita Pui Du Fou

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

VI. Conceptualización y características de la materia.

Legislación:

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE, 30 de marzo de 2022)
- 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. (BOCyL, 30 de septiembre de 2022).

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas gráfico-plásticas como también en los medios audiovisuales, dando lugar a una recepción de la imagen desde una perspectiva más amplia y diversa.

La materia Expresión Artística tiene como finalidad desarrollar en el alumnado unas capacidades expresivas, perceptivas y estéticas que darán lugar a una comprensión más real y crítica de su entorno, además de que adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motriz; así como prepararles para su incorporación a estudios posteriores, para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos. Ayudará en este proceso el conocimiento de lenguajes visuales y audiovisuales que se traducirá en el desarrollo de un pensamiento creador a partir de procesos cognitivos, emocionales y afectivos que, por otro lado, están relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 vinculados con aspectos de dimensión social y de sostenibilidad.

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.

VII. Diseño de la evaluación inicial.

En 4º de la ESO la prueba es muy sencilla para comprobar si recuerdan los conceptos y procedimientos adquiridos en el curso o cursos anteriores y determinar si es necesario un repaso de lo ya dado más o menos profundo, antes de comenzar con nuevos contenidos. Las pruebas iniciales en 4º ESO que se pasan a los alumnos a principio de curso para ver qué nivel tienen sirven para conocer un poco a los alumnos, su forma de trabajar, de expresarse con imágenes, el interés, el esfuerzo por hacerlo bien, su creatividad y originalidad. La prueba ayuda para enfocar mejor al grupo y para comenzar el curso de forma adecuada y hacer las adaptaciones necesarias en la programación a principio de curso. Con las pruebas se puede comprobar que normalmente recuerdan poco de lo estudiado en cursos anteriores, por lo que siempre hay que repasar, de todas maneras, aquellos alumnos/as que superaron la materia de forma positiva en su momento, no encuentran ningún problema en seguir el ritmo de trabajo y el nivel que se exige, siempre que tengan ganas e interés.

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

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

En el caso de la materia 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.

Competencias Específicas

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que el alumnado tiene acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

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

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. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis.

Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

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

Competencias específicas para Expresión Artística

Conforme al anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Expresión Artística y su conexión con los descriptores del Perfil de salida. Según el artículo 11 de este mismo decreto, el mapa de relaciones competencias representa la vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con las competencias específicas. Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.

Competencias específicas para Educación Artística Secundaria	Descriptores del Perfil de salida
---	--

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.	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.	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.	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.	CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4

Además, según este mismo artículo 11 de dicho decreto, La vinculación de los descriptores

operativos del Perfil de salida con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso vendrá representada por el mapa de relaciones criterioales.

El conjunto de mapas de relaciones criterioales de las diferentes materias y ámbitos de un mismo curso permitirá deducir el grado de consecución y desarrollo de las competencias clave y objetivos previstos para el nivel correspondiente, para tomar decisiones objetivas respecto de la promoción y, en su caso, titulación del alumnado.

IX. Metodología didáctica.

1. Principios metodológicos.

Estas orientaciones se concretan para la materia Expresión Artística a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que les van surgiendo a lo largo de su trayectoria educativa-artística.

Se priorizará en la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y la práctica aplicada a tareas y/o proyectos reales, frente a un aprendizaje memorístico y mecánico.

En definitiva, los alumnos deberán ser capaces de aprender a adaptarse a diferentes tipos de situaciones y saber aplicar lo que conocen de cada una de ellas. Cuando no tienen soluciones, deberán ser capaces de investigar para crear los aprendizajes necesarios que deben aplicar ante el nuevo reto.

La gestión de las emociones es un aspecto que ayudará al alumnado a conocerse y a saber cómo actuar o cómo no hacerlo en una situación concreta. Las orientaciones de matiz competencial le permitirán aprender de los fracasos y asimilar correctamente los éxitos. Madurar la autonomía y la resiliencia del alumno será un aspecto prioritario vinculado a la evaluación de sus fortalezas y debilidades mediante la motivación y el asertividad. Esta metodología deberá ser flexible y encaminada a atender la diversidad del alumnado y las necesidades que precise.

Posibilitar mediante nuestras prácticas que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje. La puesta en práctica de las metodologías activas como conjunto de métodos, técnicas y estrategias que ponen al alumno de cualquier nivel educativo en el centro del aprendizaje, fomentan el trabajo en equipo e incentivan el espíritu crítico, al mismo tiempo que se ponga en valor las estrategias expositivas e investigadoras.

Respecto a los agrupamientos y a la organización del espacio y el tiempo será importante planificar actividades que fomenten el trabajo individual y en grupo, según se considere, dando lugar a espacios flexibles de formación y aprendizaje (EFFA), pudiendo considerarse también aquellos que no son aulas, donde el aprovechamiento de la amplitud, la luminosidad y la interacción con personas y objetos sea un elemento de motivación e inspiración.

2. Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

Para el estudio de la asignatura en este curso se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Considerar que los contenidos no son solo los de carácter conceptual, sino también los procedimientos y actitudes, de forma que su presentación esté encaminada a la interpretación del entorno por parte del alumno y a conseguir las competencias básicas propias de esta materia, lo que implica emplear una metodología basada en la práctica artística.
- Conseguir un aprendizaje significativo, relevante y funcional, de forma que los contenidos / conocimientos puedan ser aplicados por el alumno al entendimiento de su entorno más próximo (aprendizaje por competencias) y al estudio de otras materias.
- Promover un aprendizaje constructivo, de forma que los contenidos y los aprendizajes sean consecuencia unos de otros.
- Tratar temas básicos, adecuados a las posibilidades cognitivas individuales de los alumnos.
- Favorecer el trabajo colectivo de los alumnos.

Para tratar adecuadamente los contenidos desde la triple perspectiva de conceptos, procedimientos y actitudes y para contribuir a la adquisición de determinadas competencias, la propuesta didáctica y metodológica debe tener en cuenta la concepción de la ciencia como actividad en permanente construcción y revisión, y ofrecer la información necesaria realzando el papel activo del alumno en el proceso de aprendizaje mediante diversas estrategias:

- Darle a conocer algunos métodos habituales en la actividad e investigación científicas, invitarle a utilizarlos y reforzar los aspectos del método científico correspondientes a cada contenido.
- Generar escenarios atractivos y motivadores que le ayuden a vencer una posible resistencia apriorística a su acercamiento a la ciencia.
- Proponer actividades prácticas que le sitúen frente al desarrollo del método científico, proporcionándole métodos de trabajo en equipo y ayudándole a enfrentarse con el trabajo / método científico que le motive para el estudio.
- Combinar los contenidos presentados expositivamente, mediante cuadros explicativos y esquemáticos, en los que la presentación gráfica es un importante recurso de aprendizaje que facilita no solo el conocimiento y la comprensión inmediatos del alumno sino la obtención de los objetivos.

3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.

El enfoque multidisciplinar del proceso educativo que exige la implantación de este modelo de enseñanza a través de metodologías activas requiere la flexibilidad en el uso de los espacios y los tiempos e incorporar el trabajo colaborativo desde múltiples ópticas.

Dicha metodología debe orientarse a fomentar la construcción compartida del aprendizaje entre el alumnado, por lo cual, la organización del aula debe favorecer procesos dialógicos, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos, organizaciones de trabajo cooperativo y colaborativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

La distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos aportan un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado. El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a generarse y desarrollarse de manera natural.

En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa ya citada de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para el abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado o producto de la sesión de trabajo, o la conocida como clase invertida, en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo.

X. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros)

Contenidos

PRIMERA EVALUACIÓN

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

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

SEGUNDA EVALUACIÓN

Imagen y comunicación visual y audiovisual.

Fotografía, edición de video. El lenguaje visual

TERCERA EVALUACIÓN

Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

Los contenidos serán trabajados por proyectos o situaciones de aprendizaje, donde en muchos casos si no en todos engloban varios contenidos que se relaciona con distintos criterios en un mismo proyecto, la distribución de la asignatura en dos horas semanales dificulta el objetivo de trabajar todos los contenidos pese a lo cual se va a intentar trabajar en ello con este método de trabajo.

XI. Concreción de planes, programas y proyectos significativos y de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia (incluidos Proyectos de aprendizaje-servicio).

Desde la materia EP se desarrollarán proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado. En cada situación de aprendizaje está diseñado al menos uno que tratará de acercar esa parte del currículum a los alumnos mediante actividades del tipo: exposiciones, búsqueda de información y conclusiones, exposiciones orales, uso de aplicaciones informáticas, etc. Fomentando el trabajo en pequeños grupos y la obtención de un producto final evaluable.

Colaboración en la representación gráfica de proyectos elaborados por el centro.

XII. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Materiales y recursos

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuestas efectivas a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

Adecuación al contexto educativo del centro.

Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.

Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.

Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.

Adecuación a los criterios de evaluación del centro.

Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.

Claridad y amenidad gráfica y expositiva.

Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

A continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

Libros de texto y materiales complementarios

Recursos audiovisuales

Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>

Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.

XIII. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Crterios de evaluaci3n y contenidos para el cuarto curso de ESO

Conforme al artculo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuaci3n, se detallan los criterios de evaluaci3n y los contenidos para el cuarto curso de Expresi3n Artstica. Adem3s, se especifican la vinculaci3n entre los criterios de evaluaci3n y los descriptores operativos del Perfil de salida.

CRITERIOS DE EVALUACI3N CUARTO CURSO ESO	CONTENIDOS CUARTO CURSO ESO
<p>Competencia especfica 1</p> <p>1.1. Analizar manifestaciones artsticas de diferentes 3pocas y culturas, contextualiz3ndolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creaci3n y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, inter3s y respeto en su recepci3n. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2)</p> <p>1.2. Valorar crticamente los h3bitos, los gustos y los referentes artsticos de diferentes 3pocas y culturas, reflexionando sobre su evoluci3n y sobre su relaci3n con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2)</p> <p>1.3. Valorar el patrimonio artstico y cultural como un medio de comunicaci3n y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservaci3n a trav3s del respeto y divulgaci3n de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1)</p>	<p>A. T3cnicas gr3fico-pl3sticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades pl3sticas y efectos visuales. - T3cnicas de dibujo y pintura: t3cnicas secas y h3medas. - T3cnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artsticas. Posibilidades expresivas y contexto hist3rico. - T3cnicas de estampaci3n. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Grafiti y pintura mural. - T3cnicas b3sicas de creaci3n de vol3menes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecol3gicos, sostenibles e innovadores en la pr3ctica artstica. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artsticos. Prevenci3n y gesti3n responsable de los residuos.
<p>Competencia especfica 2</p> <p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploraci3n de diferentes t3cnicas gr3fico-pl3sticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4)</p> <p>2.2. Elaborar producciones gr3fico-pl3sticas de forma creativa, determinando las</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ejemplos de aplicaci3n de t3cnicas gr3fico-pl3sticas en diferentes manifestaciones artsticas y en el 3mbito del diseo. <p>B. Fotografia, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>

<p>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)</p> <p>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)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. - Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
<p>Competencia específica 3</p> <p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).</p> <p>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).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - El cómic. Elementos y elaboración. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
<p>Competencia específica 4</p> <p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.

más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).

4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).

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

4.4. 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)

- Técnicas básicas de animación.
 - Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
 - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- C. Patrimonio artístico y cultural.**
- Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.
 - Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
 - El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Criterios de evaluación	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro y peso
<p>1.1 <i>Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y</i></p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. C. Patrimonio artístico y cultural.</p>	<p><i>Comprensión lectora El fomento del espíritu crítico.</i></p>	<p><i>1.1.1 Valora la importancia del patrimonio cultural-artístico. (3.5) 1.1.2 Reconoce la función y finalidad de las producciones artísticas (3.5)</i></p>

evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).			
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. C. Patrimonio artístico y cultural.	Expresión oral y escrita Fomento del espíritu crítico. Comunicación audiovisual	1.2.1. Reconoce estilos y géneros artísticos. (3.5) 1.2.2 Reconoce el sentido estético de las obras de su entorno. (3.5)
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	C. Patrimonio artístico y cultural.	Competencia digital	1.3.1. Reconoce el valor del contexto histórico de las obras de arte. (4.5) 1.3.2. Diferencia los lenguajes distintos de los estilos artísticos. (4.5)
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 Competencia digital Respeto mutuo y colaboración entre iguales Igualdad de género	2.1.1. Explora diferentes técnicas. (4) 2.1.2. Utiliza diferentes medios y soportes. (4)
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.	Fomento del espíritu crítico.	2.2.1 Analiza obras artísticas de manera correcta y coherente. (5) 2.2.2 Conoce las variables de análisis de las producciones artísticas. (5)
2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la	A. Técnicas gráfico-plásticas.	Competencia digital Fomento del espíritu crítico.	2.3.1 Sabe exponer los elementos del proceso creativo. (4) 2.3.2 Reconoce el valor del respeto al género en las producciones artísticas. (4)

<p>innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).</p>			
<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Competencia digital Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>3.1.1 Explora diversos medios audiovisuales. (4) 3.2.2. Utiliza elementos integradores en sus obras. (4)</p>
<p>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).</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Educación para la salud El respeto mutuo y la cooperación entre iguales</p>	<p>3.2.1. Conoce los elementos del proceso de comunicación visual. 3.2.2. Utiliza tecnología digital para crear. (5)</p>
<p>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).</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>		<p>4.1.1. Crea su producto artístico autónomamente. (5) 4.1.2. Adaptar su proyecto a su intención inicial. (5)</p>

<p>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).</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>		<p>4.2.1. Justifica su proyecto. (4) 4.2.2. Valora el desarrollo de su proyecto. (4)</p>
<p>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).</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Competencia digital Formación estética</p>	<p>4.3.1. Aplica construcciones geométricas debidamente. (4) 4.3.2. Utiliza sistemas de representación para desarrollar sus proyectos. (4)</p>
<p>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).</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Comprensión lectora Competencia digital La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable</p>	<p>4.4.1. Conoce los lenguajes visuales. (3.5) 4.4.2. Conoce las técnicas de producción creativa. (3.5)</p>

XIV. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Elementos transversales

De acuerdo con el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu

crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabaja en E.A y en otras materias.

Además, el proyecto trabaja de forma transversal la educación para la salud, incluida la educación afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales. También, de acuerdo con el artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable, así como la convivencia escolar, como contenido transversal en todas las materias.

a) Programa de habilidades comunicativas

Hoy más que nunca los alumnos necesitan adquirir habilidades que les permitan interactuar de manera adecuada en situaciones comunicativas y contextos muy diversos: en el ámbito privado, social, académico y, más tarde, profesional. Para que los alumnos alcancen estos conocimientos es fundamental trabajar, en todas las áreas de la etapa y de forma transversal, las cuatro habilidades o destrezas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

En relación con la **expresión oral**, es necesario que los alumnos conozcan y aprendan de manera sistematizada las habilidades específicas que requiere el manejo de la oralidad en contextos tanto informales como formales. En cada situación de aprendizaje, los alumnos practican una habilidad concreta y realizan una exposición individual ante sus compañeros poniendo el foco en la habilidad que estén trabajando.

Se basa en el desarrollo de estas habilidades:

Habilidades sociales: la escucha activa, la crítica constructiva, la cortesía, recibir críticas y hacer y recibir elogios.

Habilidades relacionadas con la voz: la dicción, el volumen, la velocidad, el ritmo, la entonación y la intención comunicativa.

Habilidades relacionadas con el cuerpo: la postura, los gestos, la coreografía gestual y el léxico corporal, la mirada y la sonrisa.

En cuanto a la **expresión escrita**, desde un enfoque comunicativo se atiende a dos aspectos. Por una parte, en cada situación de aprendizaje se ofrecen modelos y herramientas para conocer, identificar y reflexionar sobre las características propias de distintas tipologías textuales; y por otra, se propone una secuencia de actividades cuyo objetivo es la producción de textos completos y reales. De esta manera, se adquieren conocimientos con el objetivo de ponerlos en práctica y se consigue un aprendizaje significativo de su funcionalidad.

La propuesta para mejorar la competencia comunicativa de los alumnos combina la práctica de las cuatro destrezas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar, ya que los alumnos leen textos y los producen para presentarlos después ante sus compañeros.

A lo largo de las situaciones de aprendizaje, se plantea:

Entrenamientos específicos de cada habilidad de forma transversal en todas las áreas.

Practicar el hablar en público, trabajando el discurso formal, los alumnos no solo mejorarán las

exposiciones en público, sino que además estos aprendizajes tendrán un efecto en la manera en que se expresan en su vida cotidiana.

b) La comunicación audiovisual

Con carácter general, se potenciarán actividades en las que haya que realizar una lectura y comprensión crítica de los medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos o en formato digital, etc.), en las que prevalezca el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

c) Competencia digital

Las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria con la finalidad de iniciar a al alumnado en el buen uso de estas. Esto implica un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales.

El uso de las TIC implica aprender a utilizar equipamientos y herramientas específicos, lo que conlleva familiarizarse con estrategias que permitan identificar y resolver pequeños problemas rutinarios de software y de hardware. Se sustenta en el uso de diferentes equipos (ordenadores, tabletas, etc.) para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes sociales y de colaboración a través de internet.

Las TIC ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar con destreza y seguridad en la sociedad de la información y la comunicación, aprender a lo largo de la vida y comunicarse sin las limitaciones de las distancias geográficas ni de los horarios rígidos de los centros educativos. Además, puede utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla hacia el aprendizaje, el trabajo y el ocio.

La incorporación de las TIC al aula contempla varias vías de tratamiento que deben ser complementarias:

Como fin en sí mismas: tienen como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre informática, manejo de programas y mantenimiento básico (instalar y desinstalar programas; guardar, organizar y recuperar información; formatear; imprimir, etc.).

Como medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y comunicación en el mundo actual. Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

d) Emprendimiento social y empresarial

Tanto la metodología como los programas de cooperativo, de pensamiento y de comunicación, impulsan la adquisición de las habilidades emprendedoras, que son las siguientes:

Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.

Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.

Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa.

e) Fomento del espíritu crítico, científico y creatividad

La propia metodología del proyecto, y muy especialmente los programas de Aprendizaje cooperativo y Aprender a pensar fomentan los siguientes aspectos:

Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.

Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.

Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.

Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.

Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.

Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.

Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

f) Educación en valores y educación emocional

Ciudadanía global

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en el perfil de salida del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que define las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar

la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la meta competencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar

Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)

Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado

Aprecio por la diversidad

Competencia y responsabilidad digital

Habilidades emocionales y comunicativas

Ciudadanía activa local y global

Orientación a la acción para mejorar y transformar el entorno

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.

Programa de educación emocional

Más allá del beneficio sobre el desarrollo humano del alumnado, hoy sabemos a ciencia cierta que el desarrollo de las competencias emocionales es clave para la consecución de las competencias académicas e imprescindibles para hacer frente de manera exitosa a los desafíos diarios de un mundo cada vez más complejo y cambiante. El programa de educación emocional tiene como objetivo dotar al alumnado de competencias para la vida y de capacidad para gobernar sus procesos emocionales. Queremos animar al alumnado a desplegar una serie de capacidades y valores humanos que, si bien ya poseen, necesitan ser desarrollados para poder expresarse en el día a día. En concreto, queremos capacitar a nuestro alumnado para:

Ser conscientes de su vivencia emocional y hacerse responsables de ella.

Ser conscientes del estado emocional de los otros y empatizar con ellos de manera más justa y eficiente.

Gestionar y expresar adecuadamente sus emociones.

Ser más competentes en la voluntad y el autocontrol.

Demorar gratificaciones, tolerar la frustración y perseverar en sus objetivos.

Expresar actitudes positivas, resilientes y responsables.

Relacionarse con su autoestima de manera positiva, y facilitarse la capacidad de automotivarse.

Crear una red de apoyo profunda y genuina y participar de ella.

Relacionarse con los demás de forma comprometida y asertiva.

Dirigir su vida a través de objetivos y retos a los que valga la pena servir.

Relacionarse con la vida a través del bienestar.

El objetivo de la propuesta es dotar al alumnado de estrategias y recursos que le ayuden a gestionar su vivencia emocional, a crecer en su autoconocimiento, a avanzar en la conexión genuina hacia el otro y a establecer una relación positiva con los retos y propósitos que llenan sus vidas. Para conseguirlo hemos creado un itinerario a través de una serie de recursos y actividades pensados para trabajar en el aula:

Una historia a modo de centro de interés a partir de la cual introducimos todos los recursos y actividades de la propuesta.

Un medidor de estado de ánimo como eje central del trabajo emocional en el aula.

Actividades para trabajar durante el curso.

XV. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

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

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora. Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

El carácter procesual de la materia tiene que ser considerado como un aspecto a incluir en las consideraciones para la evaluación. Habrá que establecer, mediante la observación y otras herramientas de análisis, aquellos instrumentos de valoración para evaluar estos procesos intermedios, considerados de gran importancia, al igual que el resultado final. Al mismo tiempo, las pruebas orales, escritas y prácticas evaluarán los resultados intermedios y finales, optando por diferentes formatos, incluidos los digitales.

Se distinguen diferentes ámbitos para la evaluación valorando la participación del alumnado en esta. En la autoevaluación incide notablemente la participación crítica de la persona que realiza la evaluación sobre sí misma o sobre un proceso y/o resultado. La coevaluación, entendida para referirse a la evaluación entre iguales, es decir suele limitarse a los procesos de evaluación entre alumnos, por lo tanto, también estará referida a tareas individuales y en grupo. Por último, reseñar la importancia de la evaluación compartida entendida como calificación dialogada, consecuencia lógica y coherente de un proceso de evaluación compartida.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos:

-Formales: prueba escrita, oral y práctica.

-Semiformales: proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate.

-Informales: guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto 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 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 expresión Artística 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.

Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación que deben ser variados y, en todo caso, al menos uno de cada una de las técnicas (de observación, de desempeño y de rendimiento).

- De observación - Guía de observación y registro diario
- De desempeño - Láminas del alumno ▪ Proyecto del alumno
- De rendimiento ▪ Prueba oral ▪ Prueba escrita

Tipo de pruebas: serán determinadas por el profesor según la naturaleza de las situaciones de aprendizaje. Siempre debe permitir valorar al menos un criterio de evaluación de cada competencia específica de la materia.

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En relación con los criterios de calificación:

Se recogerá información de cada alumno en una ficha, o en el cuaderno del profesor donde consignaremos para su evaluación los siguientes parámetros:

OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA DE LA ACTITUD:

Puntualidad y asistencia.

Comportamiento y actitudes cívicas.

Interés y dedicación al trabajo. Traer el material y utilizarlo.

CALIFICACIÓN OBJETIVA DE LAS PRÁCTICAS REALIZADAS DENTRO Y FUERA DEL AULA

Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.

Calificación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.

Calificación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: trabajo de bocetos y ensayos preliminares.

Calificación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color...

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).	7.00%
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).	7.00%
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	9.00%
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).	8.00%
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).	10.00%
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).	8.00%
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).	8,00%
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).	10,00%
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).	10.00%
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).	8.00%
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).	8.00%
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).	7.00%
TOTAL	100%

- En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje:

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.

Situaciones de aprendizaje	Peso (%)
SA1: Geometría cultural	25.00%
SA2: Videocentro	25.00%
SA3: Pinta tu aula	25.00%
SA4: Comunicación visual.	25.00%
Total	100%

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA PARA OBTENER EL TÍTULO DE GRADUADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Tal como marca la normativa vigente, se regula en esta propuesta curricular el planteamiento y el desarrollo de las pruebas extraordinarias para la titulación de la ESO.

Aludimos a dos normas: *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*, en su artículo 17.5 y el artículo 23.6 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*.

De ambos Decretos se establece que:

- Las pruebas posibilitarán la obtención del título de la ESO.
- Las pruebas se realizarán por los alumnos que, tras a evaluación de 4º de ESO, no tengan otra oportunidad de continuar en el centro educativo bien porque han superado el límite de edad o porque hayan superado el número de repeticiones establecidas en la Educación Básica.
- Los alumnos dispondrán de esta posibilidad en los dos años siguientes de haber cursado 4º de ESO.
- Los alumnos realizarán pruebas evaluables de las materias o ámbitos suspensos (las aprobadas, no) en su último curso escolar. Para averiguar el estado en el que quedaron sus conocimientos, el Departamento de Plástica rastreará las pruebas realizadas y los informes de estándares de aprendizaje o criterios de evaluación que dejasen los

profesores que impartieron docencia a los alumnos. En todo caso, si tales informes no se encontrasen, se acudiría a las pruebas evaluables que se conservan en el Departamento.

- De esta manera, las pruebas a realizar serán personalizadas.
- Los alumnos realizarán la matriculación en estas pruebas extraordinarias cuanto antes en previsión de los planes de recuperación que establezca el Departamento y las pruebas que se determinen. No obstante que el Departamento realizará actividades de seguimiento para cubrir ciertos estándares o criterios que con una prueba escrita no puedan evaluarse.
- El centro posibilitará una prueba final a lo largo del mes de junio, en todo caso, antes del fin de plazo de inscripción a ciclos formativos de Grado Medio.
- Los responsables del seguimiento y la preparación de tales pruebas será la jefa de Departamento didáctico, asesorada por los profesores que impartan docencia en 4º de ESO en el momento de la prueba extraordinaria.
- En el mes de marzo se realizará una sesión de seguimiento de junta evaluadora para los alumnos unida a la sesión de seguimiento de materias pendientes. A final de curso, en el mes de junio se realizará la sesión de evaluación en la que se decidirá la titulación del alumnado matriculado en las pruebas extraordinarias para para obtener el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

Pruebas correspondientes al alumnado que no obtuvieron el título en el curso escolar 2022/2023.

- El marco curricular se establece en la Orden *EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.*

Rigen como centro de referencia los estándares básicos y los Departamentos partirán de los estándares que los Departamentos consideraron básicos en las programaciones del curso 24/25.

CUARTO CURSO

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Instrumentos de evaluación	T	B	M	Competencias
<p>El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.</p> <p>La textura. Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y</p>	<p><i>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</i></p>	<p>Trabajo de láminas</p>	<p>1 2 3</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>CAA, CEC, CD, SIEP</p>

<p>diseño. Texturas geométricas.</p> <p>Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.</p> <p>El color. El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la</p>	<p>procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>						
<p>composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma</p> <p>volumétrica. Experimentación con el color de los materiales.</p>	<p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p><i>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</i></p>	<p>Trabajo de láminas.</p>	<p>1 2 3</p>	<p>X</p>		<p>CMCT, CAA, CEC</p>
				<p>1</p>	<p>X</p>		<p>CAA, CEC, CSYC</p>

<p>La composición.Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.</p> <p>Técnicas de expresión grafico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos. Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.</p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>Observación directa.</p>	<p>2 3</p>	<p>X</p>	
<p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p>	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>		<p>2 3</p>		<p>CAA, CSYC, SIEP, CEC</p>

<p>el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>						
<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	<p>Prueba oral.</p>	<p>3</p>	<p>X</p>		<p>CCL, CSYC, CEC</p>

Normalización.

Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p><i>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</i></p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	Prueba escrita.	1	X	X	
			1			
			123	X	X	
			3			CMCT, CAA, SIEP
				X		

	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.					CMCT, CD

CUARTO CURSO

Bloque 3. Fundamentos del diseño

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje básicos evaluables	Instrumentos de evaluación	T	B	M	Competencias
Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Reconocimiento y lectura de	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	<i>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</i> 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal	Prueba oral. Trabajo de investigación.	1	X		CCL, CAA, CEC, CD

<p>representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.</p> <p>Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo.</p> <p>Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones. Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.</p> <p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.</p> <p>Diseño gráfico. La imagen corporativa. Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño.</p> <p>Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión</p>						
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño</p>	<p>Prueba oral</p>	<p>1</p>		
	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>	<p>Trabajo de láminas</p> <p>Trabajo realizado con ordenador</p> <p>Observación directa.</p>		<p>X</p> <p>X</p>	<p>CAA, CSYC,</p> <p>CD, SIEP</p>

(proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal.

Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación.

Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad y imaginación.

Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros

CUARTO CURSO

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje básicos evaluables	Instrumentos de evaluación	T	B	M	Competencias
<p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico- plásticas aplicadas a la animación e interactividad.</p> <p>El cómic. Elementos. Elaboración.</p> <p>La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>Cine. Elementos cinematográficos.</p> <p>Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>	<p><i>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</i></p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>	<p>Trabajo de láminas</p> <p>Observación directa.</p> <p>Trabajo de investigación.</p>	2	X	X	CCL, CAA, CD, CEC
<p>La televisión. Comunicación de masas.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico y</p>	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p><i>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</i></p>			X		

<p>videográfico.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia.</p>		<p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	<p>Trabajo de láminas</p>	<p>3</p>			
<p>Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad. Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.</p> <p>Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>Trabajo de investigación</p>	<p>3</p>	<p>X</p>		<p>CCL, CAA,CD, SIEP, CEC, CSYC</p>
	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>Trabajo de láminas</p> <p>Trabajo de investigación.</p>	<p>2</p> <p>3</p>	<p>X</p>		<p>CSYC, CEC</p>

--	--	--	--	--	--	--	--

La recuperación se basará en los estándares básicos señalados en azul y se llevará a cabo a través de los instrumentos de evaluación que se detallan.

Para la decisión de la titulación se partirá en lo dispuesto en el artículo 31 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y en el artículo 16 del Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre: “Obtendrán el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria los alumnos y alumnas que, al terminar la Educación Secundaria Obligatoria, hayan adquirido, a juicio del equipo docente, las competencias establecidas y alcanzado los objetivos de la etapa”.

Pruebas para el alumnado que finalizó la ESO en el curso académico 2023-2024. Se tomará como referencia el currículo establecido en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

- La evaluación será criterial con superación de objetivos de etapa y competencias hasta alcanzar el perfil de salida.

Usando las calificaciones conservadas en la herramienta evaluadora facilitada por la Junta de Castilla y León, en la que se encuentran reflejados los criterios suspensos o superados en su última convocatoria. A partir de las pruebas extraordinarias para la titulación se sustituirán las calificaciones de los criterios suspensos de las materias no superadas, por las calificaciones de los mismos criterios revisados.

El alumnado titulará si todas las competencias aparecen superadas, incluyendo los criterios de evaluación de todas las materias tanto suspensas como aprobadas.

XVI. Atención a las diferencias individuales del alumnado.

La LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación) destaca la importancia de atender a las diferencias individuales del alumnado.

En el caso de cuarto de Expresión Artística, algunas estrategias pueden incluir:

1. **Adaptaciones Curriculares:** Ajustar el contenido y los métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.
2. **Aprendizaje Cooperativo:** Fomentar la colaboración entre los estudiantes para que se apoyen mutuamente y aprovechen sus habilidades diversas.
3. **Evaluación Formativa:** Realizar evaluaciones continuas para entender las necesidades específicas de cada estudiante y proporcionar retroalimentación constante.
4. **Recursos Diversificados:** Utilizar una variedad de recursos didácticos para abordar diferentes estilos de aprendizaje.
5. **Apoyo Individualizado:** Brindar apoyo adicional a aquellos estudiantes que lo necesiten, ya sea a través de tutorías o programas de refuerzo.

6. **Flexibilidad en la Evaluación:** Permitir diferentes formas de evaluación que se ajusten a las habilidades y preferencias individuales de los estudiantes.
7. **Inclusión:** Promover un entorno inclusivo que celebre la diversidad y respete las diferencias individuales.

Todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades.

Este departamento adoptará las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas del alumnado, teniendo en cuenta el conjunto de diferencias individuales que les caracterizan.

Los criterios y medidas recogidas en la Propuesta Curricular de ESO, así como los del Plan de Atención a la Diversidad, buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y, de conformidad con lo establecido en el artículo 19.2 del RD 217/2022, de 29 de marzo, estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida, de acuerdo a los descriptores operativos de las competencias clave y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria, por lo que en ningún caso podrán suponer una discriminación que impida a quienes se beneficien de ellas obtener la titulación correspondiente.

Medidas de refuerzo

Para el alumnado que no haya promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo ajustados al Anexo III recogido en el Plan de Específico de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo según los modelos de los Anexos IV y V recogidos en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Medidas de recuperación

Para el alumnado que haya promocionado con la materia pendiente, se diseña y aplican los planes de recuperación siguiendo el Anexo III recogido en el Plan de Recuperación del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo, según los modelos de los Anexos IV y V recogidos en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Recuperación de pendientes para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los alumnos que tengan pendiente alguna asignatura perteneciente a este departamento tendrán la oportunidad de recuperarla en el presente curso poniéndose en contacto con el profesor que imparte la asignatura en el curso actual en el que están matriculados. En todos los casos el sistema de recuperación será el mismo. El profesor o en su caso la jefa del departamento propondrá un calendario de reuniones en las que se informará a los alumnos y se les entregarán las tareas que deberán realizar y entregar, en las fechas que se acordarán oportunamente, para superar la materia. Si es necesario se comprobará si estos ejercicios han sido realizados por el alumno que tiene pendiente esta materia, proponiéndole ejercicios similares que deberán ser resueltos dentro del aula y en presencia del profesor. Además, en los casos en que el profesor encargado lo considere oportuno, tendrán la opción de recuperar la asignatura pendiente con la superación de la asignatura en la que estén matriculados en el curso actual, siempre y cuando así lo exponga y autorice la jefa del departamento. En los casos excepcionales en que el alumno no haga las tareas programadas o no supere la asignatura del curso actual, se llevará a cabo un examen en el mes de mayo cuyas fechas y contenidos se anunciarán con suficiente antelación.

Cualquier caso que pudiera surgir a lo largo del curso, como podría ser una nueva incorporación de algún alumno procedente de otro centro, será resuelto por la jefa del departamento en los mismos términos antes mencionados.

Medidas de enriquecimiento curricular.

Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que se ajustará a lo establecido en el Plan de Enriquecimiento Curricular del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Dicho plan de enriquecimiento curricular:

- Incorporará conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones horizontales de contenidos.

- Contemplará la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, la resolución de problemas de cierta complejidad, el desarrollo de experimentos y/o el aprendizaje cooperativo.

Para ser prácticos diremos que en el caso de encontrarnos con alguna parte del alumnado que precise de la aplicación de este plan de enriquecimiento curricular, se optará por proponer al alumnado ejercicios, prácticas o situaciones con las que puedan profundizar más en el conocimiento de las diferentes técnicas o en el conocimiento de los contenidos con mayor profundidad.

Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo, según el modelo de Anexo IV recogido en el Plan de Refuerzo del centro y en la Propuesta Curricular de ESO.

Adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas:

Adaptaciones de acceso

En el Aula de Dibujo no se cuenta con materiales adaptados a las características del alumnado con necesidad de adaptaciones de acceso. Entre otros materiales necesitaríamos: tijeras para diestros y zurdos, vasitos antivuelco para el alumnado con movilidad reducida, lápices y rotuladores de colores de mayor grosor para mejorar el agarre...

Adaptaciones no significativas

La metodología del área se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales, partiendo de las pautas marcadas por el profesor, cada alumno deba buscar soluciones creativas personales, permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el campo de la imagen o de la actividad plástica.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión. Con aquellos alumnos que tengan problemas para desarrollar los contenidos de la asignatura, se tomarán las siguientes medidas en el orden propuesto a continuación:

- La primera medida será hacer un seguimiento más exhaustivo del alumno, vigilando más su trabajo, tanto el de clase como el que tenga que realizar en casa, y comprobar en qué parte tiene problemas, e intentar aclararle con más explicaciones y ejemplos estas partes.
- Si eso no fuera suficiente, se le propondrían ejercicios más sencillos, destinados a que el alumno complete las lagunas que tenga o que veamos que está empezando a tener por no podernos seguir en el trabajo común de la clase.
- El siguiente paso sería hacerle una adaptación curricular no significativa para que pueda alcanzar los objetivos mínimos de la asignatura. Esta adaptación dependerá de cuales sean los problemas que hayamos detectado en dicho alumno en el transcurso de las anteriores medidas.
- La última medida sería hacerle una adaptación curricular significativa.

Adaptaciones significativas

La aplicación de una adaptación curricular significativa tendrá lugar siempre y cuando exista un informe previo del alumno en el que se indique expresamente esta necesidad. Se señalarán aquí las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera (sean competencias específicas, criterios de evaluación...). Al tratar este apartado sobre un tema que puede ser muy diferente de un tipo de alumnado a otro según sean sus características, hemos pensado que sería mejor estudiar cada caso individualmente, pues intentar incluir aquí unas medidas de carácter general, que podrían ser válidas y suficientes para algún caso, podrían resultar insuficientes para otro.

Si al principio del curso, o durante el transcurso del mismo, se detecta la necesidad de realizar alguna adaptación significativa, el departamento estudiará el caso y aplicará cuantas medidas sean necesarias, siempre siguiendo las indicaciones dadas desde el Departamento de Orientación.

Es crucial que los docentes estén atentos a las necesidades particulares de sus estudiantes y adapten sus prácticas pedagógicas en consecuencia, fomentando así un ambiente de aprendizaje inclusivo y equitativo.

XVII. Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos Inclusivos.

En la planificación de apoyos inclusivos en educación plástica y visual para cuarto grado según la LOMLOE, es crucial considerar la diversidad de habilidades y necesidades de los estudiantes. La coordinación entre docentes y profesionales de apoyo es esencial para adaptar el currículo de manera inclusiva.

1. Planificación:
<ul style="list-style-type: none">• Identifica las necesidades específicas de cada estudiante.• Diseña actividades que permitan la participación de todos, adaptando según sea necesario.• Integra materiales y recursos accesibles para diferentes niveles de habilidad.
2. Coordinación:
<ul style="list-style-type: none">• Colabora con otros profesionales, como especialistas en educación inclusiva y apoyo psicopedagógico.• Comunica claramente las adaptaciones necesarias a los demás profesores.• Fomenta la colaboración entre estudiantes para promover un ambiente inclusivo.
3. Ejecución:
<ul style="list-style-type: none">• Implementa las adaptaciones planificadas durante las clases.• Proporciona apoyo individualizado según las necesidades de cada estudiante.• Fomenta un ambiente inclusivo que celebre la diversidad y el respeto.
4. Evaluación:
<ul style="list-style-type: none">• Evalúa el progreso de cada estudiante de manera individualizada.• Ajusta las estrategias según los resultados de la evaluación continua.• Proporciona retroalimentación constructiva y específica para cada estudiante.

La clave es la flexibilidad y la adaptabilidad para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aprender de acuerdo con sus capacidades y necesidades.

XVIII. Procedimiento para la evaluación de la Programación didáctica.

La evaluación de la programación didáctica se llevará a cabo con los procedimientos que se exponen a continuación

- Confección de la programación docente por parte de cada profesor de EA.
- Seguimiento de las programaciones en las reuniones departamentos semanales a través de un análisis crítico y reflexivo.
- Revisión trimestral de la programación didáctica y la adaptación de la misma derivada de análisis de los resultados académicos tras la cada evaluación.

- Confección del informe valorativo final en la que se hará un análisis del nivel de cumplimiento de la programación didáctica y de las propuestas de mejora para el próximo curso académico.

XIX. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.

Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.

Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.

Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.

Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.

Estimular el deseo de investigar y saber.

Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.

Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.

Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.

Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...

Fiestas y celebraciones.

Intercambios culturales con otros centros.

Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.

Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

Visita museo del Prado.

Visita Pui Du Fou

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

A. Conceptualización y características de la materia.

Legislación:

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- 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. (BOCyL, 30 de septiembre de 2022).

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.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos: Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico. En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales. A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora. La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

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

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia plurilingüe

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

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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

Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas 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.

Competencia personal, social y aprender a aprender

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

Competencia ciudadana

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

Competencia emprendedora

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se

favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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

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 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.

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 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.

Contenidos

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

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

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

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

A. Fundamentos geométricos, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

B. Geometría proyectiva, se pretende que el alumnado adquiera los contenidos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos, se dota al alumnado de los contenidos necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca

siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

D. Sistemas CAD, se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de contenidos y a lo largo de toda la etapa.

Orientaciones metodológicas

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología a seguir se fundamentará en que el dibujo técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

Orientaciones para la evaluación

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

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

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

Situaciones de aprendizaje

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.

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

Entre las propuestas relacionadas con el ámbito educativo, dentro de un contexto de organización del espacio y cuidado del edificio, se puede planificar una situación que suponga rediseñar el aula mediante la realización de una perspectiva cónica para que cada alumno proponga una organización diferente favoreciendo el aprovechamiento del espacio, convirtiendo el aula en un escenario de actuación flexible que favorezca la convivencia y la colaboración. Entre las propuestas conectadas con el ámbito personal, en un contexto de desarrollo de la autonomía y el autoconocimiento, se puede diseñar una situación en la que el alumno elabore una infografía que recoja el conjunto de las disposiciones generales de la normalización, realizando una presentación ante los compañeros para posteriormente editarla en papel y colocarla en el aula a modo de poster.

En cuanto al ámbito social, estableciendo un contexto de conservación del patrimonio, se puede proponer una situación que implique el estudio de las principales formas geométricas (polígonos, tangencias, simetrías...) analizando el rosetón de la fachada de cualquier edificio emblemático de la comunidad, elaborando los dibujos necesarios para la correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

Entre las propuestas ligadas al ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo se puede plantear una situación que implique la elaboración del diseño industrial de un objeto cotidiano (sacapuntas, memoria USB...), atendiendo a las siguientes condiciones: croquizado, planos de taller y la selección de la perspectiva más adecuada para su representación, diseñando y construyendo soluciones con distintos programas informáticos y colaborando con el departamento de tecnología para la impresión en 3D del producto final.

Aprendizaje interdisciplinar desde la materia

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas.

El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra. Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa.

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

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

En el caso de la materia 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.

Competencias Específicas

Conforme al anexo II del Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Dibujo Técnico I y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos.

Competencias específicas para Dibujo Técnico I Bachillerato	Descriptores operativos de las competencias clave
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL2, 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.	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.	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	CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1,

croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	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.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Dibujo Técnico

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

C. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Conforme al artículo 8 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos de la materia de Dibujo Técnico I del primer curso de Bachillerato. Además, se detallan la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave.

DIBUJO TÉCNICO I	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º CURSO Y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CONTENIDOS 1º CURSO BACHILLERATO
Competencia específica 1 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico	A. Fundamentos geométricos. - Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo

<p>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)</p>	<p>arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. - Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.
<p>Competencia específica 2</p> <p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz. - Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. - Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. <p>Propiedades y métodos de construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones. - Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. <p>B. Geometría proyectiva.</p>
<p>Competencia específica 3</p> <p>3.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)</p> <p>3.2. Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)</p> <p>3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)</p> <p>3.4. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico 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 de resolución 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,

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 2-3D.
- 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.

utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)

Competencia específica 5

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

Criterios de evaluación	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro y peso
<p>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)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos.</p>	<p>Comprensión lectora Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>1.1.1 Conoce la geometría de Euclides. (2.5) 1.1.2 Reconoce la importancia del dibujo geométrico en la historia. (2.5)</p>
<p>2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos.</p>	<p>Expresión oral y escrita Fomento del espíritu crítico. Comunicación audiovisual</p>	<p>2.1.1. Soluciona gráficamente problemas matemáticos sencillos. (5)</p>

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)	A. Fundamentos geométricos.	Competencia digital Creatividad	2.2.1. Traza polígonos. (10)
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)	A. Fundamentos geométricos.	Competencia digital Creatividad	2.3.1. Sabe resolver problemas de tangencias. (10)
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)	A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.	Fomento del espíritu crítico. Creatividad	3.1.1 Conoce los sistemas de representación. (2.5) 3.1.2 Sabe elegir el sistema de representación adecuado para cada trabajo. (2.5)
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.	Competencia digital Fomento del espíritu crítico.	3.2.1 Reconoce los elementos básicos del sistema diédrico. (5) 3.2.1 Resuelve ejercicios de diédrico de punto, recta, plano y pertenencias. (5)
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)	A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.	Competencia digital Fomento del espíritu crítico. Creatividad.	3.3.1 representa elementos básicos en el Sistema Acotado. (5)
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su	A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.	Creatividad	3.4.1. Sabe definir figuras en sistemas axonométricos. (5)

<p>importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</p>			
<p>3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos.</p>	<p>Competencia digital Formación estética Creatividad</p>	<p>3.5.1. Dibuja piezas a partir de sus vistas en distintos sistemas axonométricos. (5)</p>
<p>3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. A. Fundamentos geométricos.</p>	<p>Competencia digital Formación estética Creatividad</p>	<p>3.6.1. Dibuja elementos sencillos en Perspectiva Cónica. (5)</p>
<p>3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p>	<p>Formación estética Creatividad</p>	<p>3.7.1. Realiza trabajos y trazados con orden y limpieza. (5)</p>
<p>4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p>	<p>Competencia digital Creatividad</p>	<p>4.1.1. Dibuja las vistas acotadas de objetos sencillos. (5)</p>
<p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p>	<p>Competencia digital Formación estética</p>	<p>4.2.1. Hace croquis y bocetos previos a la resolución final. (5)</p>

soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)		Creatividad	
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Fomento del espíritu crítico.	4.3.1. Comprende la utilidad y sentido de la Normalización. (5)
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)	A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Creatividad	4.4.1. Conoce y aplica las reglas de normalización a sus trabajos. (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)	A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. D. Sistemas CAD	Creatividad	5.1.1. Crea figuras sencillas con programas CAD. (5)
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. D. Sistemas CAD	Fomento del espíritu crítico. Competencia digital Creatividad	5.2.1. Recrea piezas en 3D. (5)

D. Contenidos de carácter transversal trabajados desde la materia.

1. En todas las materias de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable, así como la educación para la convivencia escolar proactiva orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

2. Igualmente, desde todas las materias se trabajarán 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. Asimismo, se desarrollarán actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

3. Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, 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 violencia.

4. Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
	SA1: Euclides. Rosetón	SA2: Flota el diedro	SA3: Deshaciendo piezas. Normalización	SA4: Nuestro edificio. Planos
Comprensión lectora	X			X
Expresión oral y escrita	X			X
Comunicación audiovisual			X	X
Competencia digital	X	X	X	X
Emprendimiento social y empresarial			X	X
Fomento del espíritu crítico y científico			X	X
Educación emocional y en valores				X
Igualdad de género				X
Creatividad	X	X	X	X
Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable	X		X	X
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la			X	X

diversidad como fuente de riqueza				
Educación para la salud			X	X
Formación estética	X	X	X	X
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable				X
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales			X	X

E. Metodología didáctica. (Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.)

1. Principios metodológicos.

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología a seguir se fundamentará en que el dibujo técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución

mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

2. Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

Para el estudio de la asignatura en este curso se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Considerar que los contenidos no son solo los de carácter conceptual, sino también los procedimientos y actitudes, de forma que su presentación esté encaminada a la interpretación del entorno por parte del alumno y a conseguir las competencias básicas propias de esta materia, lo que implica emplear una metodología basada en la práctica artística.
- Conseguir un aprendizaje significativo, relevante y funcional, de forma que los contenidos / conocimientos puedan ser aplicados por el alumno al entendimiento de su entorno más próximo (aprendizaje por competencias) y al estudio de otras materias.
- Promover un aprendizaje constructivo, de forma que los contenidos y los aprendizajes sean consecuencia unos de otros.
- Tratar temas básicos, adecuados a las posibilidades cognitivas individuales de los alumnos.
- Favorecer el trabajo colectivo de los alumnos.

Para tratar adecuadamente los contenidos desde la triple perspectiva de conceptos, procedimientos y actitudes y para contribuir a la adquisición de determinadas competencias, la propuesta didáctica y metodológica debe tener en cuenta la concepción de la ciencia como actividad en permanente construcción y revisión, y ofrecer la información necesaria realizando el papel activo del alumno en el proceso de aprendizaje mediante diversas estrategias:

- Darle a conocer algunos métodos habituales en la actividad e investigación científicas, invitarle a utilizarlos y reforzar los aspectos del método científico correspondientes a cada contenido.

- Generar escenarios atractivos y motivadores que le ayuden a vencer una posible resistencia apriorística a su acercamiento a la ciencia.
- Proponer actividades prácticas que le sitúen frente al desarrollo del método científico, proporcionándole métodos de trabajo en equipo y ayudándole a enfrentarse con el trabajo / método científico que le motive para el estudio.
- Combinar los contenidos presentados expositivamente, mediante cuadros explicativos y esquemáticos, en los que la presentación gráfica es un importante recurso de aprendizaje que facilita no solo el conocimiento y la comprensión inmediatos del alumno sino la obtención de los objetivos.

3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

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

El enfoque multidisciplinar del proceso educativo que exige la implantación de este modelo de enseñanza a través de metodologías activas requiere la flexibilidad en el uso de los espacios y los tiempos e incorporar el trabajo colaborativo desde múltiples ópticas.

Dicha metodología debe orientarse a fomentar la construcción compartida del aprendizaje entre el alumnado, por lo cual, la organización del aula debe favorecer procesos dialógicos, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos, organizaciones de trabajo cooperativo y colaborativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, los miembros del grupo conozcan las

estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

La distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos aportan un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado. El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a generarse y desarrollarse de manera natural.

En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa ya citada de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para al abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado o producto de la sesión de trabajo, o la conocida como clase invertida, en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo.

F. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Los materiales y recursos son los medios de los que se vale el profesorado para el desarrollo del currículo de cada una de las materias, y establece las diferencias entre ambos conceptos.

Así, se entiende por material de desarrollo curricular el producto diseñado y elaborado con una clara finalidad educativa, al objeto de incorporar los contenidos al proceso de enseñanza-aprendizaje, y que pueda ser utilizado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

Así mismo, se entiende por recurso de desarrollo curricular la herramienta o instrumento al que se le ha dotado de contenido y valor educativo, aunque esta no fuera su finalidad original, y que es utilizado por docentes y alumnado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

La elección de los materiales le corresponde al departamento didáctico, teniendo en cuenta los criterios fijados en la propuesta curricular. La elección de los recursos les corresponde a los profesores, teniendo igualmente en cuenta los criterios fijados en la propuesta curricular.

MATERIAL NECESARIO.

Lápiz o portaminas con minas de dureza 2H, HB y 2B

Goma de borrar a lápiz blanda.

Juego de escuadras de tamaño mediano y bordes rectos.

Escalímetro o regla numerada.

Compás.

Carpeta para archivar las prácticas.

Bloc de dibujo.

Lápices de color.

Rotuladores de colores.

Tijeras.

Pegamento.

Temperas.

Pinceles.

Material de reciclaje y cinta adhesiva.

Trabajo por ordenador.

LIBROS DE TEXTO:

No se ha establecido ningún libro de texto concreto para este curso, pero de cara al curso que viene cabe la posibilidad de instaurar el siguiente libro: "Dibujo Técnico 1 Bachillerato" Editorial Sm.

El departamento dispone de libros de lectura y consulta, tanto de Artes Plásticas, Diseño, Dibujo Técnico, etc.

También dispone de libros de texto de los diferentes niveles que pueden ser consultados por los alumnos, así como de conexión a internet para mostrarles obras y procedimientos actuales.

PÁGINAS WEB DE INTERÉS:

Para Dibujo Técnico en primer año de bachillerato, recomendamos visitar sitios como:

1. **Khan Academy:** Ofrece tutoriales interactivos y lecciones en vídeo sobre diversos temas de matemáticas, incluyendo geometría, que es fundamental para dibujo técnico.
2. **DibujoTecnico.com:** Este sitio proporciona recursos específicos de dibujo técnico, ejercicios y material educativo que puede ser útil para estudiantes de bachillerato.
3. **YouTube - Unprofesor:** Este canal suele tener videos educativos sobre dibujo técnico y geometría, explicando conceptos de manera clara y práctica.
4. **GeoGebra:** Herramienta en línea que combina geometría, álgebra y cálculo. Puede ser útil para visualizar y comprender conceptos geométricos.
5. **Wolfram Alpha:** Para resolver problemas matemáticos, ecuaciones y realizar representaciones gráficas que pueden ser relevantes para dibujo técnico.

BIBLIOGRAFÍA

1. Dibujo Técnico I" de Francisco Javier Pedrero y José Miguel Rodríguez.
2. "Geometría Descriptiva. Sistema Diedrico" de Antonio Pérez Gómez y Pedro Romera Sáez.
3. "Sistema Diédrico. Teoría y Problemas" de Miguel Díaz y Fermín Martínez
4. "Dibujo Técnico 1 Bachillerato" de Eduardo Sáenz de Cabezón Irigaray.

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

Desde la materia DT1 se desarrollarán proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

En cada situación de aprendizaje está diseñado al menos uno que tratará de acercar esa parte del currículum a los alumnos mediante actividades del tipo: exposiciones, búsqueda de información y conclusiones, exposiciones orales, uso de aplicaciones informáticas, etc. Fomentando el trabajo en pequeños grupos y la obtención de un producto final evaluable.

H. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.

Este tipo de actividades son múltiples a lo largo del curso, colaborando con los distintos planes y proyectos del centro, con distintos Departamentos y aprovechando cualquier evento o fecha señalada.

Estarán en función de los agrupamientos y de la oferta cultural del pueblo y de la ciudad.

Las actividades complementarias y extraescolares, que son propuestas este año para la materia de DT son las siguientes:

Actividades complementarias

1. Concurso de felicitación año nuevo.
2. Concurso "Dibuagenda", los alumnos diseñarán la portada, contraportada y separación de trimestres con diseños propios y originales.

3. Realización de retratos Pop con motivo del 25 aniversario del centro: “Todos somos María de Córdoba”
4. Realización de “sorbitos de lectura” con motivo de la celebración del día del libro.
5. Creamos pictogramas para hacer el centro más accesible.

Actividades extraescolares

Este apartado queda abierto a modificaciones en función de las posibilidades del centro y del interés del alumnado y las familias. No obstante, proponemos varias ideas de las que nos gustaría llevar a cabo al menos una durante este curso escolar. Dichas actividades están planteadas en relación con algunas de las situaciones de aprendizaje programadas en la asignatura:

1. Visita al Castillo Palacio de Magalia: Como prolongación de la situación de aprendizaje relativas a la geometría, se propone una visita a uno de los espacios arquitectónicos más emblemáticos del patrimonio navero, en los que se manifiesta la relación entre la geometría y el arte presentes en la arquitectura. (2º Trimestre)
2. Visita a la exposición temática anual de Caixa Forum. (Ávila) (2º Trimestre)
3. Visita al museo del Prado y/ o Visita Pui Du Fou
4. posible visita al Museo del Prado
5. Estar pendiente de aquellas exposiciones temporales que puedan surgir.

Para poder realizar la salida debe de haber una participación de 80% del alumnado.

I. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado: técnicas e instrumentos, momentos, agentes, criterios de calificación asociados a los criterios de evaluación.

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

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será **continua y diferenciada** según las distintas materias, de acuerdo con según se establece en el artículo 20 de Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. También, de acuerdo con el artículo 31 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, la evaluación será **criterial y orientadora**. Además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua en cuanto a que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Además, la evaluación será diferenciada puesto que se valorarán desde cada materia la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave.

También la evaluación será formativa en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado, como los procesos de enseñanza y la práctica docente.

Según dicho Decreto, la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos. Para ello, el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación de cada materia, en virtud de las vinculaciones entre competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, según los mapas relacionales.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 20 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado y que las condiciones del proceso de evaluación se adapten al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Técnicas de observación y seguimiento sistemáticos del trabajo y desempeño del alumnado

Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación que deben ser variados y, en todo caso, al menos uno de cada una de las técnicas (de observación, de desempeño y de rendimiento).

o De observación - Guía de observación y registro diario

o De desempeño - Láminas del alumno ▪ Proyecto del alumno

o De rendimiento ▪ Prueba oral ▪ Prueba escrita

Tipo de pruebas:

Serán determinadas por el profesor según la naturaleza de las situaciones de aprendizaje. Siempre debe permitir valorar al menos un criterio de evaluación de cada competencia específica de la materia.

Una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se emplearán diferentes herramientas de calificación (rúbricas, escalas, etc...) con los criterios de corrección de cada uno de ellos.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.).

En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

Rúbrica mis competencias (autoevaluación)

Autoevaluación interactiva

Prueba de evaluación (heteroevaluación)

El docente evaluará los aprendizajes del alumnado durante el curso. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesorado, el propio alumnado. También se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global.

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.

En relación con los criterios de calificación:

Según establece el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, los resultados de la evaluación reflejados en las actas se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se

considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).

Las calificaciones serán decididas por el docente de la materia a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación y teniendo en cuenta las medidas de atención a la diversidad. Este proceso permitirá obtener de forma simultánea la calificación de la materia y cada competencia clave.

El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas.

En referencia con el artículo 27 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Este derecho se garantiza a través de la evaluación continua, diferenciada y criterial, con la aplicación de medidas necesarias para la adaptación del proceso al alumnado con apoyo educativo, con la publicación de las condiciones de la evaluación, promoción y la comunicación con las familias o tutores legales, así como la supervisión del proceso.

Se recogerá información de cada alumno en una ficha, o en el cuaderno del profesor donde consignaremos para su evaluación los siguientes parámetros:

OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA DE LA ACTITUD:

Puntualidad y asistencia.

Comportamiento y actitudes cívicas.

Interés y dedicación al trabajo. Traer el material y utilizarlo.

CALIFICACIÓN OBJETIVA DE LAS PRÁCTICAS REALIZADAS DENTRO Y FUERA DEL AULA

Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.

Calificación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.

Calificación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: trabajo de bocetos y ensayos preliminares.

Calificación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color...

Valoración de los ejercicios correctamente presentados. Orden, organización y limpieza. Valora las proporciones, la limpieza, la precisión. En suma, los parámetros que definen el grado estético-visual logrado en los trabajos.

Los trabajos escritos serán revisados por el profesor que anotará las faltas de ortografía si las hubiera para que posteriormente el alumno las anote y corrija debidamente con el fin de obtener su calificación el trabajo.

Pruebas orales.

Actividades complementarias y extraescolares

PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Dependiendo del nivel, seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales en y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.

Calificación de las intervenciones en clase del alumno/a: voluntarias o solicitadas por el profesor.

Para la entrega de trabajos se fijará una fecha límite. Si el alumno no entrega el trabajo en el plazo fijado, su calificación será de "cero", y cuando ese trabajo sea finalmente entregado, (siempre una semana antes de la finalización del trimestre), la calificación de ese trabajo será como máximo 5.

En caso de que un alumno/a no atienda a las normas en una prueba específica bien por hablar o molestar durante la prueba, copiar de un material no permitido o utilizar dispositivos electrónicos prohibidos será suspendido en esa prueba y suspenderá la evaluación correspondiente.

Ponderación Criterios de Evaluación.

Criterios de evaluación 1º Bach	
<i>1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)</i>	5.00%
<i>2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)</i>	5.00%

<p>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)</p>	<p>10.00%</p>
<p>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)</p>	<p>10.00%</p>
<p>3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)</p>	<p>5.00%</p>
<p>3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)</p>	<p>10.00%</p>
<p>3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)</p>	<p>5,00%</p>
<p>3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</p>	<p>5,00%</p>
<p>3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)</p>	<p>5.00%</p>
<p>3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)</p>	<p>5.00%</p>
<p>3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)</p>	<p>5.00%</p>

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)	5.00%
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)	5.00%
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	5.00%
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)	5.00%
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)	5.00%
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	5.00%
TOTAL	100%

- En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje:

Situaciones de aprendizaje	Peso (%)
SA1: Euclides. Rosetón	30.00%
SA2: Flota el diedro	20.00%
SA3: Deshaciendo piezas. Normalización	25.00%
SA4: Nuestro edificio. Planos	25.00%
Total	100%

Mapa de relaciones críticas.

		CCL				CP			STEM				CD					CPSAA					CC				CE			CCEC													
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2				
CE1	Criterio de Evaluación 1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																<input type="checkbox"/>																							
CE2	Criterio de Evaluación 2.1		<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>																				<input type="checkbox"/>			
	Criterio de Evaluación 2.2								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																		<input type="checkbox"/>											<input type="checkbox"/>		
	Criterio de Evaluación 2.3								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																													<input type="checkbox"/>		
CE3	Criterio de Evaluación 3.1								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																												<input type="checkbox"/>			
	Criterio de Evaluación 3.2								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																
	Criterio de Evaluación 3.3								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																
	Criterio de Evaluación 3.4								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																															
	Criterio de Evaluación 3.5								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																															
	Criterio de Evaluación 3.6								<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>																														<input type="checkbox"/>	
	Criterio de Evaluación 3.7																			<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>																		
	CE4	Criterio de Evaluación 4.1							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>																							
Criterio de Evaluación 4.2																																										<input type="checkbox"/>	
Criterio de Evaluación 4.3		<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
Criterio de Evaluación 4.4		<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>											<input type="checkbox"/>																					
CE5	Criterio de Evaluación 5.1								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>																	<input type="checkbox"/>		
	Criterio de Evaluación 5.2								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															<input type="checkbox"/>			

J. Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Al amparo de lo establecido en el artículo 25 del del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril la atención del alumnado que requiera una atención diferente a la ordinaria se registrá por los principios de normalización e inclusión.

El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos.

No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades.

A la hora de tratar los contenidos, se tienen muy en cuenta aquellos que respondan mejor a las diferentes capacidades, necesidades, intereses y motivaciones del alumnado.

La atención a la diversidad se contempla de la siguiente forma:

Tendremos en cuenta la diversidad debido a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos: reflexivo, impulsivo, analítico, sintético, así como las distintas capacidades de cada uno.

La propia organización del bachillerato, que permite a los alumnos elegir la modalidad que dé respuesta a sus intereses, capacidades y perspectivas de futuro, es de por sí un elemento de atención a la diversidad.

A comienzo del curso se realizará una evaluación inicial con el fin de comprobar el nivel de conocimientos de los alumnos.

A lo largo del curso suele haber alumnos que van acumulando una serie de carencias que pueden arrastrar a lo largo del año, lo que dificulta el seguimiento normal de las explicaciones y la superación con éxito de la asignatura. Para evitar este tipo de situaciones se procurará emplear las siguientes medidas:

- Se realizará un seguimiento diario de los alumnos con dificultades. En todo momento, se estará abierto a la realización de pequeñas adaptaciones, si así se requiere.
- 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. Actividades de introducción en cada una de las unidades didácticas que servirán no solo de motivación sino también de recapitulación y recuerdo de todo lo visto antes, especialmente de los aspectos en los que los alumnos presenten más dificultades.
- Actividades de síntesis y recapitulación al final de cada unidad didáctica.
- Ejercicios personalizados y variados para reforzar aquellos aspectos que no hayan sido bien asimilados. El profesor recogerá estos ejercicios y los devolverá al alumno corregidos con las explicaciones oportunas. En caso de ser necesario se empleará parte de algunas clases para repasar o explicar aquellos conceptos que no hayan quedado claros para algunos alumnos.
- Páginas web de ejercicios de autoevaluación para el alumno. Smaprendizaje.com

- La diversidad del alumnado no necesariamente se refiere a alumnos con diversos problemas de aprendizaje. La diversidad también implica alumnos con interés por conocer más en profundidad la asignatura. A este tipo de alumnado se le estimulará con diversas lecturas y trabajos con el fin de que amplíe sus conocimientos.
- También nos encontramos con alumnos con necesidades educativas que podrán desarrollar su creatividad en esta asignatura y con los que el profesor en algunos casos tendrá que realizar algún tipo de adaptación significativa o no significativa.
- Incluyendo actividades de diferente grado de dificultad siguiendo el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), permitiendo que el profesor seleccione las más oportunas atendiendo a las capacidades y al interés de los alumnos.

PRINCIPIOS Y PAUTAS PARA EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE			
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA		
Proporcionar múltiples formas de representación	Pauta 1. Proporcionar diferentes opciones para percibir la información.	Pauta 2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos.	Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión.
	Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información. Ofrecer alternativas para la información auditiva. Ofrecer alternativas para la información visual.	Definir el vocabulario y los símbolos. Clarificar la sintaxis y la estructura. Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos. Promover la comprensión entre diferentes idiomas. Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios.	Activar conocimientos previos. Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas. Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación. Maximizar la memoria y la transferencia de información.
Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	Pauta 4. Proporcionar múltiples medios de acción física	Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación	Pauta 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas
	Proporcionar varios métodos de respuesta.	Utilizar múltiples formas o medios de comunicación.	Guiar el establecimiento de metas adecuadas. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias.

	Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia.	Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción. Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje.	Facilitar la gestión de información y de recursos. Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.
Proporcionar múltiples formas de compromiso e implicación	Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés	Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia	Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación.
	Optimizar la elección individual y la autonomía. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos. Variar los niveles de desafío y apoyo. Fomentar la colaboración y la comunidad. Proporcionar una retroalimentación orientada.	Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. Facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias. Desarrollar la autoevaluación y la reflexión.

- Realizando adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades Educativas especial.

Planes específicos

- De refuerzo

✓ Para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo ajustados al anexo II de la propuesta curricular, y que se incorporan a esta programación didáctica.

✓ Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.

Estos planes se han realizado siguiendo el formato común que se especifica en el proyecto curricular y atendiendo a las necesidades específicas de cada alumno. Estos planes son custodiados por el departamento y por los tutores de los alumnos afectados.

- De recuperación

✓ Para los alumnos que hayan promocionado con la materia pendiente, se diseña y aplican los planes de recuperación.

✓ Estos planes de recuperación se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.

Los profesores que imparten actualmente la materia a los alumnos y la jefa de departamento en caso de que no se curse, serán los encargados de hacer el seguimiento de dicho plan que se adjunta a la programación.

Alumnos con dificultades:

En virtud de lo establecido en el artículo 71.2 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se entiende por alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, aquel que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar.

La atención a este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión, y buscará que pueda alcanzar los objetivos establecidos para la etapa y adquirir las competencias previstas. Se establecerán las medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal que sean necesarias para conseguir que este alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

Igualmente, establecerán medidas de apoyo educativo para el alumnado con dificultades específicas de aprendizaje. En particular, se establecerán para este alumnado medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas. Cuando el progreso del alumnado no sea el adecuado se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas, que estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, podrán incluir aspectos relacionados con la orientación educativa y con la adaptación del proceso de enseñanza, y deberán adoptarse en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades.

La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales, identificado como tal en los términos que determine la consejería competente en materia de educación, se flexibilizará conforme a lo dispuesto en la normativa vigente.

El equipo docente, coordinado por el tutor de cada grupo y actuando de forma colegiada, realizará el seguimiento del alumnado, valorará su progreso y, en su caso, adoptará las decisiones

oportunas, en los términos que a tal efecto determine la consejería competente en materia de educación.

Se pondrán en marcha medidas para que las condiciones de la realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado y se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal para que todo el alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad, desde una perspectiva inclusiva. Las situaciones de aprendizaje están diseñadas para integrar la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado.

Con este fin, se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión. Además, se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información. También ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de la metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman. Además, se emplea una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos. También se emplea el uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje, como videotutoriales o fichas

Estas herramientas, recursos, materiales y apoyos tienen como fin que todo el alumnado acceda, comprenda, organice y adquiera conocimientos y desarrolle sus competencias.

K. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, situaciones de aprendizaje, proyectos u otros).

A partir de los contenidos que aparecen en el Anexo III de 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 establecen la secuenciación que aparece a continuación para la materia de Dibujo Técnico I:

Bloque A. Fundamentos Geométricos

1. Historia del Dibujo Técnico. Orígenes de la geometría.
2. Instrumentos de dibujo.
3. Trazados fundamentales en el plano.
4. Construcción de formas poligonales. Triángulos y cuadriláteros.
5. Construcción de formas poligonales. Polígonos regulares.
6. Proporcionalidad y semejanza. Escalas.
7. Relaciones y transformaciones geométricas.
8. Trazado de tangencias. Enlaces.
9. Curvas técnicas.

Bloque B. Geometría Proyectiva

10. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección. Los Sistemas de Representación.
11. Sistema Acotado. Fundamentos y elementos básicos.
12. Sistema diédrico. Representación del punto, la recta y el plano. Pertenencias.
13. Sistema diédrico. Intersecciones.
14. Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica.
15. Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera.
16. Sistema cónico.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

17. Normalización. Formatos, rotulación y líneas normalizadas.
18. Normalización. Representación de objetos. Vistas y croquización.
19. Acotación normalizada.

Bloque D. Sistemas CAD

20. Tecnologías 2D y 3D. Fundamentos del diseño 2D y 3D.

Temporalización para Dibujo Técnico I

Los contenidos recogidos en el apartado anterior se repartirán en los tres trimestres del curso de la siguiente manera:

- Trimestre 1: temas 1 al 9.

- Trimestre 2: temas 10 al 14.
- Trimestre 3: temas 15 al 20.

L. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.

Directrices para la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

En el artículo 31.13 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre se indica que el profesorado que imparte clase evaluará su propia práctica docente como punto de partida para su mejora.

En la Propuesta Curricular se establecen las orientaciones para llevar a cabo esta evaluación: En la evaluación de la programación didáctica y la programación de aula se tendrán en cuenta al menos:

La elaboración de la programación didáctica.

El contenido de la programación de aula.

El grado de cumplimiento de lo establecido en la programación de aula.

La revisión de la programación de aula.

Evaluación de la práctica docente

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

Se tendrán en cuenta al menos:

Respeto a planificación de la práctica docente:

De acuerdo a los componentes de la programación de aula.

De acuerdo a la coordinación docente.

Respecto a la motivación hacia el aprendizaje del alumnado.

De acuerdo a la motivación inicial del alumnado.

De acuerdo a la motivación durante el proceso.

Respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a las actividades.

De acuerdo con la organización del aula.

De acuerdo al clima en el aula.

De acuerdo con la utilización de recursos y materiales didácticos.

Respecto al seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a lo programado.

De acuerdo a la información al alumnado.

Respecto a la evaluación del proceso:

De acuerdo con los criterios de evaluación e indicadores de logro.

De acuerdo con los instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente podrán ser:

El análisis de documentos de planificación institucional (PD y PA)

La observación.

Grupos de discusión, en el seno de cualquiera de los órganos de coordinación docente en el que cada miembro expone su perspectiva y se levanta acta.

Cuestionarios, bajo la modalidad de auto informe.

Diario del profesor, a partir de la reflexión que cada profesor hace de su propia acción educativa, y que puede quedar reflejada en la Programación de aula.

En cuanto a los momentos en los que se utilizarán se tendrá en cuenta:

La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, el parámetro de referencia será la unidad temporal de programación.

A. Conceptualización y características de la materia.

Legislación:

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- 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. (BOCyL, 30 de septiembre de 2022).

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.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

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

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

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

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

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

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

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

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

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia plurilingüe

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

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico 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. Competencia digital

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.

Competencia personal, social y aprender a aprender

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

Competencia ciudadana

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

Competencia emprendedora

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

Competencia en conciencia y expresión culturales

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

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

Conforme al anexo II del Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Dibujo Técnico II y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos de las competencias clave.

Competencias específicas para Dibujo Técnico II Bachillerato	Descriptores operativos de las competencias clave
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráficomatemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	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	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2, 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.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Dibujo Técnico

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

C. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Conforme al artículo 8 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos de la materia de Dibujo Técnico II del segundo curso de Bachillerato. Además, se detallan la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave.

DIBUJO TÉCNICO II	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º CURSO Y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CONTENIDOS 2º CURSO BACHILLERATO
<p>Competencia específica 1</p> <p>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. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <p>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.</p> <p>Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p> <p>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p> <p>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.</p>
<p>Competencia específica 2</p> <p>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)</p> <p>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. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)</p> <p>2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)</p> <p>2.4. Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)</p>	<p>B. Geometría proyectiva.</p> <p>Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.</p> <p>Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.</p> <p>Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p> <p>Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.</p> <p>Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>
<p>Competencia específica 3</p>	

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 sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)

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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)

Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.

Representación de figuras y sólidos.

Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.

Perspectivas normalizadas.

Diseño, ecología y sostenibilidad.

Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.

Modelado y renderizado de proyectos.

Impresión en 3D.

Competencia específica 4

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, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)

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. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)

Competencia específica 5

5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)

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. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)

5.3. Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)

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. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)

Criterios de evaluación	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro y peso
<p>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. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. D. Sistemas CAD.</p>	<p>Comprensión lectora Fomento del espíritu crítico.</p>	<p>1.1.1 Conoce la geometría de Euclides. (2.5) 1.1.2 Reconoce la importancia del dibujo geométrico en la historia (2.5)</p>
<p>2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p>	<p>Expresión oral y escrita Fomento del espíritu crítico. Comunicación audiovisual</p>	<p>2.1.1. Soluciona gráficamente problemas matemáticos sencillos. (2.5) 2.1.2. Construye figuras planas. (2.5)</p>
<p>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. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)</p>	<p>A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.</p>	<p>Competencia digital Creatividad</p>	<p>2.2.1. Hace transformaciones homológicas. (5) 2.2.2. Aplica la homología a los sistemas de representación. (5)</p>

2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.	Competencia digital Creatividad	2.3.1. Comprende el concepto de Potencia. (5) 2.3.2. Sabe resolver problemas de tangencias. (5)
2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	A. Fundamentos geométricos. B. Geometría proyectiva.	Fomento del espíritu crítico. Creatividad	2.4.1 Construye curvas cónicas. (2.5) 2.4.2 Resuelve problemas con curvas cónicas. (2.5)
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 sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)	A. Fundamentos geométricos. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Competencia digital Fomento del espíritu crítico.	3.1.1 Croquiza a mano alzada. (5) 3.1.2 Representa cuerpo a mano alzada. (5)
3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)	B. Geometría proyectiva.	Competencia digital Fomento del espíritu crítico. Creatividad.	3.2.1 Conoce los fundamentos del Sistema Diédrico. (2.5) 3.2.2 Resuelve problemas de diédrico mediante diferentes aplicaciones. (2.5)
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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	B. Geometría proyectiva. D. Sistemas CAD.	Creatividad	3.3.1 Conoce y representa cuerpos de revolución. (2.5) 3.3.2 Realiza secciones y desarrollos de superficies. (2.5)
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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	B. Geometría proyectiva. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. D. Sistemas CAD.	Competencia digital Formación estética Creatividad	3.4.1. Representa sólidos en Axonométrica. (2.5) 3.4.2. Representa sólidos en Cónica. (2.5)
3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	B. Geometría proyectiva.	Competencia digital Formación estética	3.5.1. Conoce los fundamentos del Sistema Acotado. (2.5) 3.5.2. Desarrolla proyectos sencillos en Sistema Acotado. (2.5)

	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Creatividad	
3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Formación estética Creatividad	3.6.1. Realiza trabajos y trazados con orden y limpieza. (2.5) 3.6.2. Conoce las normas de rigor gráfico. (2.5)
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, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. D. Sistemas CAD.	Competencia digital Creatividad	4.1.1. Dibuja las vistas acotadas de objetos sencillos. (1.6) 4.1.2. Elabora documentación de proyectos conforme a la normativa vigente. (1.6) 4.2.3. Hace croquis y bocetos previos a la resolución final. (1.6)
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. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Competencia digital Formación estética Creatividad	4.2.1. Valora el sentido de la normalización para la comunicación. (2.5) 4.2.2. Diseña planos de taller detallados con utilidad industrial práctica. (2.5)
5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)	D. Sistemas CAD.	Fomento del espíritu crítico.	5.1.1. Representa objetos en soporte digital. (2.5) 5.1.2. Es capaz de desarrollar sus proyectos en soporte digital. (2.5)
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. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)	D. Sistemas CAD.	Creatividad	5.2.1. Maneja herramientas de diseño 2D. (1.6) 5.2.2. Maneja herramientas 3D. (1.6) 5.1.3. Crea figuras sencillas con programas CAD. (1.6)
5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. D. Sistemas CAD.	Creatividad	5.3.1. Maneja la difusión de archivos CAD. (2.5) 5.3.2. Sabe imprimir sus proyectos ajustados a Norma. (2.5)

<p>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. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)</p>	<p>B. Geometría proyectiva. C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. D. Sistemas CAD.</p>	<p>Fomento del espíritu crítico. Competencia digital Creatividad</p>	<p>5.4.1. Realiza proyectos sencillos con herramientas CAD. (2.5) 5.4.2. Sabe planificar sus proyectos. (2.5)</p>
---	---	--	---

Contenidos

A. Fundamentos geométricos.

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

B. Geometría proyectiva.

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

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
- Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
- Modelado y renderizado de proyectos.
- Impresión en 3D.

D. Contenidos de carácter transversal trabajados desde la materia.

1. En todas las materias de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable, así como la educación para la convivencia escolar proactiva orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
2. Igualmente, desde todas las materias se trabajarán 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. Asimismo, se desarrollarán actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.
3. Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, 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 violencia.
4. Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
		SA1: Euclides	SA2: Flota el diedro	SA3: Deshaciendo piezas. Normalización

Comprensión lectora	X			X
Expresión oral y escrita	X			X
Comunicación audiovisual			X	X
Competencia digital	X	X	X	X
Emprendimiento social y empresarial			X	X
Fomento del espíritu crítico y científico			X	X
Educación emocional y en valores				X
Igualdad de género				X
Creatividad	X	X	X	X
Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable	X		X	X
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza			X	X
Educación para la salud			X	X
Formación estética	X	X	X	X
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable				X
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales			X	X

E. Metodología didáctica. (Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.)

1. Principios metodológicos.

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología a seguir se fundamentará en que el dibujo técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca

las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

2. Métodos pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

Para el estudio de la asignatura en este curso se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Considerar que los contenidos no son solo los de carácter conceptual, sino también los procedimientos y actitudes, de forma que su presentación esté encaminada a la interpretación del entorno por parte del alumno y a conseguir las competencias básicas propias de esta materia, lo que implica emplear una metodología basada en la práctica artística.
- Conseguir un aprendizaje significativo, relevante y funcional, de forma que los contenidos / conocimientos puedan ser aplicados por el alumno al entendimiento de su entorno más próximo (aprendizaje por competencias) y al estudio de otras materias.
- Promover un aprendizaje constructivo, de forma que los contenidos y los aprendizajes sean consecuencia unos de otros.
- Tratar temas básicos, adecuados a las posibilidades cognitivas individuales de los alumnos.
- Favorecer el trabajo colectivo de los alumnos.

Para tratar adecuadamente los contenidos desde la triple perspectiva de conceptos, procedimientos y actitudes y para contribuir a la adquisición de determinadas competencias, la propuesta didáctica y metodológica debe tener en cuenta la concepción de la ciencia como actividad en permanente construcción y revisión, y ofrecer la información necesaria realizando el papel activo del alumno en el proceso de aprendizaje mediante diversas estrategias:

- Darle a conocer algunos métodos habituales en la actividad e investigación científicas, invitarle a utilizarlos y reforzar los aspectos del método científico correspondientes a cada contenido.
- Generar escenarios atractivos y motivadores que le ayuden a vencer una posible resistencia apriorística a su acercamiento a la ciencia.
- Proponer actividades prácticas que le sitúen frente al desarrollo del método científico, proporcionándole métodos de trabajo en equipo y ayudándole a enfrentarse con el trabajo / método científico que le motive para el estudio.
- Combinar los contenidos presentados expositivamente, mediante cuadros explicativos y esquemáticos, en los que la presentación gráfica es un importante recurso de aprendizaje que facilita no solo el conocimiento y la comprensión inmediatos del alumno sino la obtención de los objetivos.

3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios.

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

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

El enfoque multidisciplinar del proceso educativo que exige la implantación de este modelo de enseñanza a través de metodologías activas requiere la flexibilidad en el uso de los espacios y los tiempos e incorporar el trabajo colaborativo desde múltiples ópticas.

Dicha metodología debe orientarse a fomentar la construcción compartida del aprendizaje entre el alumnado, por lo cual, la organización del aula debe favorecer procesos dialógicos, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos, organizaciones de trabajo cooperativo y colaborativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

La distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos aportan un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado. El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a generarse y desarrollarse de manera natural.

En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa ya citada de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las

estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para al abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado o producto de la sesión de trabajo, o la conocida como clase invertida, en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo.

F. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Los materiales y recursos son los medios de los que se vale el profesorado para el desarrollo del currículo de cada una de las materias, y establece las diferencias entre ambos conceptos.

Así, se entiende por material de desarrollo curricular el producto diseñado y elaborado con una clara finalidad educativa, al objeto de incorporar los contenidos al proceso de enseñanza-aprendizaje, y que pueda ser utilizado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

Así mismo, se entiende por recurso de desarrollo curricular la herramienta o instrumento al que se le ha dotado de contenido y valor educativo, aunque esta no fuera su finalidad original, y que es utilizado por docentes y alumnado durante la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

La elección de los materiales le corresponde al departamento didáctico, teniendo en cuenta los criterios fijados en la propuesta curricular. La elección de los recursos les corresponde a los profesores, teniendo igualmente en cuenta los criterios fijados en la propuesta curricular.

MATERIAL NECESARIO.

Lápiz o portaminas con minas de dureza 2H, HB y 2B

Goma de borrar a lápiz blanda.

Juego de escuadras de tamaño mediano y bordes rectos.

Escalímetro o regla numerada.

Compás.

Carpeta para archivar las prácticas.

Lápices de color.

Rotuladores de colores.

Tijeras.

Pegamento.

Trabajo por ordenador.

LIBROS DE TEXTO:

No se ha establecido ningún libro de texto concreto.

Para el curso que viene posiblemente se establezca el libro de Dibujo técnico de la editorial Sm
El departamento dispone de libros de lectura y consulta, tanto de Artes Plásticas, Diseño, Dibujo Técnico, etc.

También dispone de libros de texto de los diferentes niveles que pueden ser consultados por los alumnos, así como de conexión a internet para mostrarles obras y procedimientos actuales.

PÁGINAS WEG DE INTERÉS:

Algunas páginas web útiles para la materia de Dibujo Técnico de segundo de bachillerato podrían ser:

1. **dibujotecnico.com:** Ofrece tutoriales, ejercicios prácticos y recursos para aprender dibujo técnico.
2. **apuntesdeingenieria.net:** Contiene apuntes y ejemplos específicos de dibujo técnico aplicado a la ingeniería.
3. **educaLAB - Dibujo Técnico:** Plataforma educativa con recursos interactivos y material didáctico para la enseñanza del dibujo técnico.
4. **catedra.com:** Página con ejercicios resueltos, apuntes y herramientas para dibujo técnico.

BIBLIOGRAFÍA:

Para una bibliografía de Dibujo Técnico en segundo de bachillerato, recomendamos consultar libros como:

1. "Dibujo Técnico" de Francisco José Zamarreño
2. "Geometría Descriptiva: Sistema Diédrico" de Antonio L. Ballester
3. "Dibujo Técnico 1 y 2" de Pedro A. Pérez
4. "Sistemas de Representación Gráfica" de José Miguel Aparicio
5. "Geometría Descriptiva. Sistema Axonométrico" de José Antonio Muñoz Muñoz

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

Desde la materia DT II se desarrollarán proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la

responsabilidad del alumnado. En cada situación de aprendizaje está diseñado al menos uno que tratará de acercar esa parte del currículum a los alumnos mediante actividades del tipo: exposiciones, búsqueda de información y conclusiones, exposiciones orales, uso de aplicaciones informáticas, etc. Fomentando el trabajo en pequeños grupos y la obtención de un producto final evaluable.

H. Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia.

Este tipo de actividades son múltiples a lo largo del curso, colaborando con los distintos planes y proyectos del centro, con distintos Departamentos y aprovechando cualquier evento o fecha señalada.

En función de los agrupamientos y de la oferta cultural del pueblo.

Posibilidad de visitar el parque de Pui Du Fou.

I. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado: técnicas e instrumentos, momentos, agentes, criterios de calificación asociados a los criterios de evaluación.

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

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto 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.

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 I 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.

Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Se utilizará para cada técnica, los siguientes **instrumentos** de evaluación que deben ser variados y, en todo caso, al menos uno de cada una de las técnicas (de observación, de desempeño y de rendimiento).

o De observación - Guía de observación y registro diario

o De desempeño - Láminas del alumno ▪ Proyecto del alumno

o De rendimiento ▪ Prueba oral ▪ Prueba escrita

Tipo de pruebas: serán determinadas por el profesor según la naturaleza de las situaciones de aprendizaje. Siempre debe permitir valorar al menos un criterio de evaluación de cada competencia específica de la materia.

En relación con los **momentos** de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En relación con los criterios de calificación:

Se recogerá información de cada alumno en el cuaderno del profesor de la plataforma Adittio donde consignaremos para su calificación los siguientes parámetros.

CALIFICACIÓN OBJETIVA DE LAS PRÁCTICAS REALIZADAS DENTRO Y FUERA DEL AULA

Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.

Calificación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de precisión alcanzan.

Actividades complementarias y extraescolares

PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Dependiendo del nivel, seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales en y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.

Las láminas que se entreguen fuera de plazo, sin causa justificada, no podrán obtener una nota mayor que 7. Las láminas retrasadas sólo se recogerán hasta 7 días antes de la reunión de evaluación. Todos los alumnos pueden mejorar la nota de un ejercicio práctico no superado entregando otra mejor realizada. En el caso de que un alumno entregue por segunda vez una lámina ya corregida, la nota final será la media entre ambas láminas realizadas.

Toda lámina entregada deberá llevar el nombre del alumno que la ha realizado, en la parte de atrás, escrito con tinta indeleble (que no se borre). No se admitirán aquellas que en la parte trasera tengan tachones o estén enmendadas con Tipex o cualquier otro tipo de corrector o pintura. Tampoco se aceptarán láminas recortadas que no respeten el formato que se ha solicitado que será, en general, DIN A4.

Las pruebas escritas suspensas podrán ser recuperadas por los alumnos realizando una segunda prueba de recuperación. Para hallar la calificación final de estas pruebas se hará una media ponderada entre la nota que se había obtenido previamente (20%) y la nota obtenida en la recuperación (80%). Simultáneamente, los alumnos que deseen mejorar su calificación también podrán hacerlo; la calificación se obtendrá de la misma manera que las recuperaciones (20% de la calificación obtenida previamente y 80% de la calificación en dicha prueba).

En caso de que un alumno/a no atienda a las normas en una prueba específica bien por hablar o molestar durante la prueba, copiar de un material no permitido o utilizar dispositivos electrónicos prohibidos será suspendido en esa prueba y suspenderá la prueba correspondiente.

Los criterios de calificación estarán en función de los pesos de los criterios de evaluación.

Ponderación:

::

Criterios de evaluación 2º Bach	
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. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)	3.00%
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)	6.00%
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. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)	6.00%
2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	6.00%
2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	7.00%
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 sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)	7.00%
3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)	10,00%
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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	10,00%
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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	12.00%

3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	3.00%
3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)	5.00%
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, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)	5.00%
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. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)	10.00%
5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)	2.50%
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. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)	2.50%
5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)	2.50%
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. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)	2.50%
TOTAL	100%

J. Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Al amparo de lo establecido en el artículo 25 del del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril la atención del alumnado que requiera una atención diferente a la ordinaria se regirá por los principios de normalización e inclusión.

El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades.

A la hora de tratar los contenidos, se tienen muy en cuenta aquellos que respondan mejor a las diferentes capacidades, necesidades, intereses y motivaciones del alumnado.

La atención a la diversidad se contempla de la siguiente forma:

Tendremos en cuenta la diversidad debido a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos: reflexivo, impulsivo, analítico, sintético, así como las distintas capacidades de cada uno.

La propia organización del bachillerato, que permite a los alumnos elegir la modalidad que dé respuesta a sus intereses, capacidades y perspectivas de futuro, es de por sí un elemento de atención a la diversidad.

A comienzo del curso se realizará una evaluación inicial con el fin de comprobar el nivel de conocimientos de los alumnos.

A lo largo del curso suele haber alumnos que van acumulando una serie de carencias que pueden arrastrar a lo largo del año, lo que dificulta el seguimiento normal de las explicaciones y la superación con éxito de la asignatura. Para evitar este tipo de situaciones se procurará emplear las siguientes medidas:

- Se realizará un seguimiento diario de los alumnos con dificultades. En todo momento, se estará abierto a la realización de pequeñas adaptaciones, si así se requiere.

- 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. Actividades de introducción en cada una de las unidades didácticas que servirán no solo de motivación sino también de recapitulación y recuerdo de todo lo visto anteriormente, especialmente de los aspectos en los que los alumnos presenten más dificultades.
- Actividades de síntesis y recapitulación al final de cada unidad didáctica.
- Ejercicios personalizados y variados para reforzar aquellos aspectos que no hayan sido bien asimilados. El profesor recogerá estos ejercicios y los devolverá al alumno corregidos con las explicaciones oportunas. En caso de ser necesario se empleará parte de algunas clases para repasar o explicar aquellos conceptos que no hayan quedado claros para algunos alumnos.
- Páginas web de ejercicios de autoevaluación para el alumno. Smaprendizaje.com
- La diversidad del alumnado no necesariamente se refiere a alumnos con diversos problemas de aprendizaje. La diversidad también implica alumnos con interés por conocer más en profundidad la asignatura. A este tipo de alumnado se le estimulará con diversas lecturas y trabajos con el fin de que amplíe sus conocimientos.
- También nos encontramos con alumnos con necesidades educativas que podrán desarrollar su creatividad en esta asignatura y con los que el profesor en algunos casos tendrá que realizar algún tipo de adaptación significativa o no significativa.
- Incluyendo actividades de diferente grado de dificultad siguiendo el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), permitiendo que el profesor seleccione las más oportunas atendiendo a las capacidades y al interés de los alumnos.

PRINCIPIOS Y PAUTAS PARA EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE			
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA		
Proporcionar múltiples formas de representación	Pauta 1. Proporcionar diferentes opciones para percibir la información.	Pauta 2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos.	Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión.
	Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información. Ofrecer alternativas para la información auditiva.	Definir el vocabulario y los símbolos. Clarificar la sintaxis y la estructura. Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos. Promover la comprensión entre diferentes idiomas.	Activar conocimientos previos. Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas. Guiar el procesamiento de la información, la

	Ofrecer alternativas para la información visual.	Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios.	visualización y la manipulación. Maximizar la memoria y la transferencia de información.
Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	Pauta 4. Proporcionar múltiples medios de acción física	Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación	Pauta 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas
	Proporcionar varios métodos de respuesta. Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia.	Utilizar múltiples formas o medios de comunicación. Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción. Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje.	Guiar el establecimiento de metas adecuadas. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias. Facilitar la gestión de información y de recursos. Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.
Proporcionar múltiples formas de compromiso e implicación	Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés	Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia	Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación.
	Optimizar la elección individual y la autonomía. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos. Variar los niveles de desafío y apoyo. Fomentar la colaboración y la comunidad. Proporcionar una retroalimentación orientada.	Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. Facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias. Desarrollar la autoevaluación y la reflexión.

- Realizando adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades Educativas especial.

Planes específicos

- De refuerzo

✓ Para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo ajustados al anexo II de la propuesta curricular, y que se incorporan a esta programación didáctica.

✓Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.

Estos planes se han realizado siguiendo el formato común que se especifica en el proyecto curricular y atendiendo a las necesidades específicas de cada alumno. Estos planes son custodiados por el departamento y por los tutores de los alumnos afectados.

- De recuperación

✓Para los alumnos que hayan promocionado con la materia pendiente, se diseña y aplican los planes de recuperación.

✓Estos planes de recuperación se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.

Los profesores que imparten actualmente la materia a los alumnos y la jefa de departamento en caso de que no se curse, serán los encargados de hacer el seguimiento de dicho plan que se adjunta a la programación.

Alumnos con dificultades:

En virtud de lo establecido en el artículo 71.2 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se entiende por alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, aquel que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar.

La atención a este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión, y buscará que pueda alcanzar los objetivos establecidos para la etapa y adquirir las competencias previstas. Se establecerán las medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal que sean necesarias para conseguir que este alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

Igualmente, establecerán medidas de apoyo educativo para el alumnado con dificultades específicas de aprendizaje. En particular, se establecerán para este alumnado medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas. Cuando el progreso del alumnado no sea el adecuado se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas, que estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, podrán incluir aspectos relacionados con la

orientación educativa y con la adaptación del proceso de enseñanza, y deberán adoptarse en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades.

La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales, identificado como tal en los términos que determine la consejería competente en materia de educación, se flexibilizará conforme a lo dispuesto en la normativa vigente.

El equipo docente, coordinado por el tutor de cada grupo y actuando de forma colegiada, realizará el seguimiento del alumnado, valorará su progreso y, en su caso, adoptará las decisiones oportunas, en los términos que a tal efecto determine la consejería competente en materia de educación.

Se pondrán en marcha medidas para que las condiciones de la realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado y se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal para que todo el alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad, desde una perspectiva inclusiva. Las situaciones de aprendizaje están diseñadas para integrar la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado.

Con este fin, se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión. Además, se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información. También ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de la metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman. Además, se emplea una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos. También se emplea el uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje, como videotutoriales o fichas

Estas herramientas, recursos, materiales y apoyos tienen como fin que todo el alumnado acceda, comprenda, organice y adquiera conocimientos y desarrolle sus competencias.

K. Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, situaciones de aprendizaje, proyectos u otros).

Contenidos.

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

- Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia.
- Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas.

Bloque 2. Sistemas de representación.

- Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.

- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones.
- Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.
- Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
- Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción.
- Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.
- Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados.
- Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Temporalización de las situaciones de aprendizaje

DIBUJO TÉCNICO II - 2º CURSO DE BACHILLERATO	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	TEMPORALIZACIÓN
Bloque 1	PRIMER TRIMESTRE
Bloque2	SEGUNDO TRIMESTRE
Bloque 3	TERCER TRIMESTRE

L. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente.

Directrices para la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

En el artículo 31.13 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre se indica que el profesorado que imparte clase evaluará su propia práctica docente como punto de partida para su mejora.

En la Propuesta Curricular se establecen las orientaciones para llevar a cabo esta evaluación:

En la evaluación de la programación didáctica y la programación de aula se tendrán en cuenta al menos:

La elaboración de la programación didáctica.

El contenido de la programación de aula.

El grado de cumplimiento de lo establecido en la programación de aula.

La revisión de la programación de aula.

Evaluación de la práctica docente

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

Se tendrán en cuenta al menos:

Respeto a planificación de la práctica docente:

De acuerdo a los componentes de la programación de aula.

De acuerdo a la coordinación docente.

Respeto a la motivación hacia el aprendizaje del alumnado.

De acuerdo a la motivación inicial del alumnado.

De acuerdo a la motivación durante el proceso.

Respeto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a las actividades.

De acuerdo a la organización del aula.

De acuerdo al clima en el aula.

De acuerdo a la utilización de recursos y materiales didácticos.

Respeto al seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a lo programado.

De acuerdo a la información al alumnado.

Respeto a la evaluación del proceso:

De acuerdo a los criterios de evaluación e indicadores de logro.

De acuerdo a los instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente podrán ser:

El análisis de documentos de planificación institucional (PD y PA)

La observación.

Grupos de discusión, en el seno de cualquiera de los órganos de coordinación docente en el que cada miembro expone su perspectiva y se levanta acta.

Cuestionarios, bajo la modalidad de auto informe.

Diario del profesor, a partir de la reflexión que cada profesor hace de su propia acción educativa, y que puede quedar reflejada en la Programación de aula.

En cuanto a los momentos en los que se utilizarán se tendrá en cuenta:

La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, el parámetro de referencia será la unidad temporal de programación.

XX. Adaptación de la Programación a un escenario de enseñanza no presencial (causas médicas sin derecho a atención domiciliaria hasta dos meses de convalecencia)

Para adaptar la programación a un escenario de enseñanza no presencial debido a causas médicas sin derecho a atención domiciliaria durante hasta dos meses de convalecencia, podemos considerar:

1. **Material Digital:** Proporciona material de estudio en formato digital, como documentos PDF, presentaciones o enlaces a recursos online, para que el estudiante pueda acceder fácilmente desde casa.
2. **Plataformas Educativas:** Utilizar plataforma educativa Teams en línea para organizar y compartir contenido. Puedes cargar tareas, lecciones y recursos adicionales para mantener a los estudiantes comprometidos.
3. **Comunicación Remota:** Establece canales de comunicación remota, como correos electrónicos, videoconferencias o mensajería instantánea, para que los estudiantes puedan hacer preguntas y recibir apoyo.
4. **Flexibilidad en Evaluaciones:** Adapta las evaluaciones para permitir la presentación en línea. Puedes considerar evaluaciones basadas en proyectos o tareas que los estudiantes puedan completar desde casa.
5. **Grabaciones de Clases:** Grabar nuestras clases (si es posible) para que los estudiantes puedan revisarlas en caso de que no puedan asistir en tiempo real debido a su convalecencia.
6. **Apoyo Individual:** Ofrecer apoyo individual a los estudiantes que lo necesiten. Esto puede incluir sesiones de tutoría en línea o la disponibilidad para responder preguntas específicas.
7. **Planificación Clara:** Comunica claramente cualquier cambio en la programación y proporciona un calendario actualizado para que los estudiantes estén al tanto de las fechas importantes.

Seremos comprensivos y estaremos dispuestos a hacer ajustes según las necesidades individuales de los estudiantes en esta situación.

A. Criterios para la selección de los contenidos más relevantes de cada asignatura y criterios de evaluación.

Los contenidos más relevantes se seleccionan en función de las posibilidades de la enseñanza online descartando aquellos en los que interviene el uso de materiales que no pueden ser controlados a través de la plataforma.

También se tiene en cuenta que en caso de tener parte de la enseñanza presencial y parte online hay que discriminar aquellos contenidos que se han impartido en enseñanza presencial para concentrarse en los no impartidos para el desarrollo de la enseñanza online.

Los contenidos incluidos en la parte de la enseñanza presencial que no se puedan adaptar a la enseñanza online se impartirían en el curso siguiente de manera presencial.

CONTENIDOS MÍNIMOS 1º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano.

Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, y rotuladores en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Los lenguajes visuales Comunicación visual, elementos. Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Imagen figurativa y abstracta.

Bloque 3. Dibujo Técnico

Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.

La medida: Concepto. Instrumentos. Transporte. Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz.

El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás

Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados.

CONTENIDOS MÍNIMOS 3º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

El punto, la línea y el plano. La línea como elemento expresivo.

La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana.

Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas.

Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Anagramas, logotipos, marcas y

Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.

Elaboración de documentos multimedia.

La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

Bloque 3. Dibujo Técnico

Punto, recta y plano en el espacio.

Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón.

Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales

Triángulos y cuadriláteros.

Módulos y redes modulares. Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.

CONTENIDOS MÍNIMOS 4º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.

Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas para crear efectos de texturas.

El color. Escalas cromáticas y acromáticas. Colores fríos y cálidos.

La composición. Plano básico, centro visual, leyes de composición.

Bloque 2. Dibujo Técnico

Cuadriláteros y polígonos regulares.

Tangencias y enlaces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño y la publicidad.

Concepto de canon, medida o módulo.

Proporcionalidad y escalas.

Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.

Diseño gráfico. La imagen corporativa.

Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto, guion, presentación final y evaluación

Diseño. Proceso de creación.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.

El cómic. Elementos. Elaboración.

La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.

Cine. Elementos cinematográficos.

Elaboración de documentos multimedia.

Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.

CONTENIDOS MÍNIMOS DT1. BCI1

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad.

Operaciones con ángulos. Trazado de polígonos regulares.

Construcción y utilización de escalas gráficas.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces

Bloque 2. Sistemas de representación

Clases de proyección. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo, perpendicularidad y distancia. Pertenencia e intersección.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.

Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

Bloque 3. Normalización

Escalas. Acotación y Rotulación Cortes, secciones y roturas. La croquización.

CONTENIDOS MÍNIMOS DT2. BCI2

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

Transformaciones geométricas: Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones. Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.

Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Mediatriz y bisectriz. Propiedades básicas de las tangencias y su aplicación en enlaces.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación en tangencias.

Trazado de curvas cónicas (trazado de sus tangentes) y técnicas

Bloque 2. Sistemas de representación

Sistema Diédrico:

Punto, recta y plano. Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

Abatimiento de planos.

Giro de un cuerpo geométrico.

Cambios de plano.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico:

Representación de poliedros regulares. Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas

Sistema axonométrico ortogonal: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto.

Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.

Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

Elaboración de perspectiva cónica y axonométrica para reforzar el proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En la ESO y en el caso de no haber pruebas de conocimiento se evaluarán los trabajos presentados con un porcentaje del 50% de la nota para los bocetos y trabajos previos, un 40% para el trabajo final y un 10% para la atención y disposición positiva en las clases online. Y en el caso de haber pruebas de conocimiento se evaluarán dichas pruebas con un porcentaje del 20%, los trabajos presentados con un porcentaje del 40% de la nota para los bocetos y trabajos previos, un 30% para el trabajo final y un 10% para la atención y disposición positiva en las clases online.

En Bachillerato se harán exámenes online siendo el valor de la prueba un 90% de la nota y un 10% la entrega de tareas.

En Bachillerato se harán exámenes siendo el valor de la prueba un 70% de la nota y un 30% la entrega de tareas.

Estos porcentajes resultan de la aplicación de la ponderación correspondiente de los criterios que afectan a cada una de las pruebas.

B. Materiales de desarrollo curricular de carácter telemático.

Se elaborarán videos explicativos de los procesos y estarán disponibles en las clases online , Teams y en youtube.

Se elaborarán Briefing de cada actividad para que los alumnos tengan las normas de realización, desarrollo y presentación.

A los alumnos de Bachillerato se les dará la dirección de la siguiente página web: “smaprendizaje.con ” para que se registren en ella, además se les proporcionarán los códigos de acceso a los libros de Sm para que los contenidos y las prácticas sean más accesibles a ellos y se les pueda hacer un seguimiento más exhaustivo de la materia.

C. Decisiones de carácter general sobre métodos pedagógicos y didácticos a aplicar en enseñanza no presencial, basado en el desarrollo de competencias

Se impartirán clases online a través de Microsoft Teams de la siguiente manera:

1º ESO (4 horas) 2 horas de clase online y 1 hora para resolver dudas y atención individual.

3º ESO (3 horas) 1 horas de clase online y 1 hora para resolver dudas y atención individual.

4º ESO (2 horas) 1 horas de clase online y 1 hora para resolver dudas y atención individual.

DT1. BCI1 (4 horas) 2 horas de clase online y 1 hora para resolver dudas y atención individual.

DT2. BCI2 (4 horas) 2 horas de clase online y 1 hora para resolver dudas y atención individual.

Las clases se impartirán utilizando pizarra por parte del profesor. Se grabarán videos explicativos que se presentarán en la clase online. Se realizarán briefing en PDF de cada actividad con las normas de realización y presentación.

Los exámenes se realizarán de manera oral salvo en bachillerato que también se podrán realizar por escrito.

Los trabajos se entregarán a través del canal de Teams escaneados y presentados en formato PDF para su corrección según se ha explicado y trabajado en la etapa presencial.

D. Criterios generales de evaluación de los aprendizajes del alumnado en procesos de enseñanza a distancia

Se recogerá información de cada alumno en una ficha, o en el cuaderno del profesor donde consignaremos para su evaluación los siguientes parámetros:

OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA DE LA ACTITUD EN LAS CLASES ONLINE.

Puntualidad y asistencia.

Comportamiento y actitudes cívicas.

Interés y dedicación al trabajo.

CALIFICACIÓN OBJETIVA DE LAS PRÁCTICAS REALIZADAS, ENTREGADAS EN PDF Y CORREGIDAS A SU TÉRMINO.

Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.

Calificación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.

Calificación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: trabajo de bocetos y ensayos preliminares.

Calificación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color...

Valoración de los ejercicios correctamente presentados. Orden, organización y limpieza. Valora las proporciones, la limpieza, la precisión. En suma, los parámetros que definen el grado estético-visual logrado en los trabajos.

PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Dependiendo del nivel, seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales y/o escritas en la ESO y Bachillerato de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.

E. Criterios generales para la atención a las actividades de evaluación y recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores, en supuestos de enseñanza no presencial.

ESO:

Los alumnos y sus familias serán debidamente informados de competencias básicas y criterios de evaluación no superados y deberán realizar un trabajo para superar la asignatura que les será entregado en mano si es posible y a través del canal de Teams.

Se establecerán fechas para hacer seguimiento online de la ejecución de los trabajos.

Para superar la asignatura deberá sacar una nota de 5 o superior.

En el caso de cursar la asignatura será su profesor el encargado de hacer el seguimiento.

BACHILLERATO:

Se realizará un examen oral y/o escrito a través de Teams en las fechas acordadas.

El departamento de Dibujo y Jefatura de Estudios propondrán las fechas obligatorias de entrega de trabajos o exámenes.

F. Criterios generales de atención a alumnos con necesidades de apoyo educativo en caso de enseñanza no presencial.

El criterio general para atender a alumnos con necesidades de apoyo educativo durante la enseñanza no presencial incluye proporcionar recursos accesibles, adaptaciones curriculares y apoyo individualizado según las necesidades específicas de cada estudiante. Además, es importante mantener una comunicación efectiva con los padres o tutores para colaborar en el proceso educativo a distancia.

XXI. Aspectos comunes a todas las materias del departamento

A. Plan de fomento de la lectura

En 1º, 3º, 4º ESO se realizará semanalmente la lectura de artículos, comentarios de arte, textos y apuntes biográficos relacionados con la asignatura.

En 1º y 2º de Bachillerato se leerá semanalmente sobre materiales específicos de Dibujo Técnico.

Primer curso

Los elementos básicos que se desarrollan con mayor detalle en cursos superiores están relacionados con actividades concretas.

- Búsqueda en la biblioteca de imágenes, en determinados temas y en libros de diversas disciplinas, no sólo del arte y el diseño, que complementan los temas de la programación. Los comentarios a los textos servirán para una mayor comprensión de las imágenes.

- En el nivel será interesante: Arte del Siglo XX. Fotografía histórica.

- Geometría plana en mosaicos y pavimentos. Manuales de historia del arte.

- Tipografía y maquetación. Búsqueda de ejemplos en los periódicos de la biblioteca.

Diseño y retoque digital.

- Artículos de actualidad del mundo de las artes.

Tercer curso.

Se amplía lo anterior con lecturas apropiadas.

- Grabados de M. C. Escher, de difícil comprensión sin una base teórica adquirida en la lectura especializada.

- Específicos del arte: manuales de historia del arte y la fotografía. Tendencias de la teoría del diseño, moda, etc.

- Artículos de actualidad del mundo de las artes.

Cuarto curso.

Se amplía lo anterior con lecturas apropiadas.

- El cine, historia, edición y montaje (lecturas con material del departamento)

- Artículos de actualidad del mundo de las artes.

Primero y Segundo de Bachillerato

Lectura de manuales de Dibujo Técnico del Departamento.

Desde el Departamento se participará en:

Lectura simultánea. 4 sesiones al mes. 1º y 2º ESO (Plan lector de centro)

Día internacional de las bibliotecas.

Concurso de carteles de animación a la lectura.

Día mundial de la poesía. 21 de marzo.

Día del libro. 22 de abril. (23 de abril)

Concurso de cartas de San Valentín. 14 de febrero.

Exposición de relatos ganadores.

B. Estrategias metodológicas para trabajar las competencias clave.

Para trabajar las competencias clave en la Educación Plástica Visual y Audiovisual, así como en Dibujo Técnico, se pueden emplear diversas estrategias metodológicas:

1. Proyectos Integradores: Diseñar proyectos que involucren la aplicación de conocimientos en situaciones reales, fomentando la resolución de problemas y la creatividad.

2. Aprendizaje Basado en Problemas: Plantear desafíos relacionados con la expresión visual y el dibujo técnico, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades mientras abordan situaciones concretas.

3. Tecnología y Medios Audiovisuales: Integrar herramientas tecnológicas y medios audiovisuales para explorar nuevas formas de expresión visual, como el uso de software de diseño gráfico y animación.

4. **Trabajo Colaborativo:** Promover proyectos en los que los estudiantes trabajen en equipo, compartan ideas y aporten diferentes perspectivas, fomentando el desarrollo de habilidades sociales.

5. **Observación y Análisis:** Incorporar actividades que estimulen la observación detallada y el análisis crítico de obras artísticas o diseños técnicos, facilitando la comprensión de conceptos clave.

6. **Visitas Culturales y Experiencias Prácticas:** Organizar salidas a museos, exposiciones o lugares relevantes para la disciplina, proporcionando experiencias prácticas que enriquezcan su comprensión y habilidades.

7. **Feedback Constructivo:** Establecer un proceso regular de retroalimentación constructiva, tanto entre docentes y estudiantes como entre compañeros, para mejorar constantemente las habilidades y competencias.

8. **Adaptaciones Curriculares:** Personalizar el enfoque educativo según las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo apoyos adicionales o extensiones para aquellos que lo requieran.

9. **Proyección Profesional:** Conectar la enseñanza con posibles trayectorias profesionales en campos relacionados, mostrando a los estudiantes la aplicabilidad práctica de las competencias adquiridas.

10. **Evaluación Formativa:** Utilizar evaluaciones continuas y formativas que permitan a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje y establecer metas para su desarrollo.

Estas estrategias pueden adaptarse según las características específicas de los estudiantes y el contexto educativo, proporcionando un enfoque integral para el desarrollo de competencias en estas disciplinas.

C. Propuesta de evaluación de las competencias clave e indicadores de logro de las mismas.

Para evaluar las competencias clave e indicadores de logro en segundo de Bachillerato de Dibujo Técnico, vamos a considerar:

1. Competencia en Comunicación Lingüística:

- Redacción clara y precisa de informes técnicos.
- Explicación verbal de conceptos y procedimientos.

2. Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología:

- Resolución de problemas matemáticos aplicados al dibujo técnico.
- Uso de herramientas tecnológicas para el diseño y análisis.

3. Competencia Digital:

- Manejo de software especializado en dibujo técnico.
- Utilización adecuada de recursos digitales para la investigación.

4. Aprender a Aprender:

- Capacidad para investigar y aprender de forma autónoma sobre nuevas técnicas y tecnologías en dibujo técnico.

5. Competencias Sociales y Cívicas:

- Trabajo en equipo en proyectos de diseño.
- Respeto a las normas éticas y de seguridad en el trabajo técnico.

6. Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor:

- Desarrollo de proyectos personales que muestren creatividad y originalidad.

7. Conciencia y Expresiones Culturales:

- Análisis crítico de obras de arte técnico desde una perspectiva cultural e histórica.

Para evaluar estos aspectos, podrías utilizar rúbricas, pruebas escritas, proyectos prácticos y presentaciones orales, adaptando los criterios a los indicadores específicos de cada competencia.

D. Integración curricular de las TIC de acuerdo con el Plan TIC del centro.

El departamento plantea la integración curricular de las TIC en secundaria de la siguiente forma:

En todos los cursos se trabajará en conocer y utilizar el Additio y el grupo de Microsoft Teams para la comunicación y entrega de tareas, especialmente si se produce situación parcial o total de confinamiento.

En todos los cursos se aprenderá a elaborar documentos PDF a partir de sus trabajos.

En 1º, 3º y 4º ESO, en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, se propone la realización de un trabajo trimestral en Word que recoja y plasme los contenidos tratados en la asignatura del primer curso. Dicho trabajo será además presentado de forma oral con apoyo digital, preferiblemente PowerPoint, para lo cual los alumnos contarán con la ayuda y orientación del profesor de la materia.

También se trabajará con programas de edición de fotografía y vídeo para que los alumnos puedan participar en los diferentes concursos del centro relacionados con las TIC y documentar el trabajo por proyectos.

También el primer curso de Bachillerato se propone la realización de trabajos y su presentación oral con apoyo digital, en los que quede patente que los alumnos dominan los contenidos trabajados en la asignatura de Dibujo Técnico a lo largo de los cursos de ESO.

Además, los miembros del departamento emplearán con los alumnos repositorios en la nube (como el Aula Virtual de la Junta de Castilla y León), los cañones de proyección, la pizarra digital, y herramientas de Office 365 Educacyl como Forms o OneDrive, como medio para que los alumnos puedan afianzar su competencia digital.

Respecto a la seguridad en Internet, además de aquellos aspectos que se tratarán en las tutorías dentro del Plan de Acción Tutorial del centro y del Plan Director, y de acuerdo con el Plan TIC, los miembros del departamento insistirán en los diferentes cursos en los que imparten

clases en aspectos relativos al buen uso de internet tales como: conectividad segura, protección de contraseñas, cierre seguro de sesiones, uso de navegadores, buscadores y la nube etc...

E. Fomento de la Cultura Emprendedora.

Cultura Emprendedora

Durante este curso se seguirá trabajando en la elaboración de diferentes materiales que sirvan como presentación del trabajo realizado por los alumnos dentro de las materias propias del departamento, aunque como ya se hizo cursos anteriores hay que reseñar que todas las actividades que realiza este departamento dentro de sus asignaturas siempre fomentan la creatividad y la imaginación entre los alumnos, además de favorecer su autonomía e iniciativa personal. Durante el presente curso este departamento se plantea conseguir los siguientes objetivos:

- Realizar proyectos multidisciplinares que estimulen y fomenten la creatividad y la iniciativa personal.
- Combinar contenidos propios de las materias del departamento con contenidos transversales de otras materias.
- Fomentar la creatividad, la imaginación, la autonomía, la flexibilidad, la responsabilidad, el trabajo en equipo y la innovación con proyectos de trabajo basados en contenidos curriculares.
- Aplicar las metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos, para convertir al alumnado en el verdadero protagonista de su aprendizaje, realizando actividades que sean fácilmente llevadas a la vida real y a su entorno cotidiano. Las actividades dirigidas al fomento de la cultura emprendedora que este departamento pretende realizar durante el presente curso: Diseño de diferentes objetos de uso cotidiano.

Algunos de los trabajos que se proponen a los alumnos están dirigidos a que vean de qué manera pueden aplicar los contenidos estudiados en clase en el diseño de algún objeto de uso cotidiano, por ejemplo, un abanico, un reloj, una baldosa, etc.

Diseño y decoración de un aula

Se le propondrá al alumnado de bachillerato, la elaboración de un pequeño proyecto de diseño y decoración de las aulas específicas del departamento, con la intención de que aporten su particular y personal visión sobre el uso de estos espacios que suelen estar despersonalizados y decorados sin tener en cuenta el uso para el que están destinados. Hay que reseñar que al tratarse este proyecto de un trabajo que se va a realizar durante todo el curso, las actividades pueden variar, cambiando unas por otras o ampliando el listado que aquí aparece recogido.

Igualdad entre hombres y mujeres.

Dentro del “Plan para favorecer la igualdad entre hombre y mujeres” que se lleva a cabo en el centro, corresponde a los departamentos didácticos establecer una serie de medidas para aplicar dentro del aula, realizando un determinado tipo de actividades encaminadas a la corrección de actitudes de discriminación sexistas que pudieran darse en las aulas. Desde este departamento se fomentará siempre el respeto de lo ajeno y lo diferente, haciendo hincapié en el desarrollo de actitudes que favorezcan las relaciones entre todos los miembros de nuestra comunidad educativa, y con especial énfasis, entre los chicos y chicas, que han de asumir que sus diferencias no implican jerarquía. Trataremos de crear un clima de respeto y confianza, que favorezca las relaciones de comunicación en el aula. La investigación y búsqueda de nuevas formas de expresión, con materiales y técnicas diversas, como motor del desarrollo de la creatividad, necesitan de la creación de “situaciones de enseñanza–aprendizaje que posibiliten la interacción entre las ideas, sentimientos y procedimientos del alumnado, y las nuevas informaciones y procedimientos”.

Medidas para favorecer la igualdad entre hombres y mujeres:

- Hacer un uso equitativo entre chicos y chicas de las nuevas tecnologías, evitando el acaparamiento que aquéllos suelen llevar a cabo y el “dejar hacer de éstas por no reclamar su utilización”.
- Evitar que el proceso de evaluación muestre sesgos sexistas que consideren unas actitudes y/o aptitudes más propias de un sexo que de otro.
- En las tareas de investigación, trabajos de aula, etc., se procurará siempre proponer ejemplos de creadores de ambos sexos.
- Estudio de la vida y la obra de mujeres ingenieras, arquitectas, diseñadoras, etc.

Desde la materia EPVA se desarrollarán proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

En cada situación de aprendizaje está diseñado al menos uno que tratará de acercar esa parte del currículum a los alumnos mediante actividades del tipo: exposiciones, búsqueda de información y conclusiones, exposiciones orales, uso de aplicaciones informáticas, etc. Fomentando el trabajo en pequeños grupos y la obtención de un producto final evaluable.

F. Plan de recuperación de las materias suspensas en convocatoria ordinaria.

Los alumnos con la asignatura suspensa en convocatoria ordinaria serán informados por escrito de los estándares suspensos para su recuperación en la prueba extraordinaria atendiendo a los criterios mínimos evaluables.

En la ESO se recuperará la asignatura mediante trabajos y/o examen y en Bachillerato mediante un examen.

Las fechas de exámenes serán las propuestas por Jefatura de Estudios en enero y abril.

Si el alumno cursa la asignatura, será el profesor de la materia y curso el encargado de hacer el seguimiento del alumno realizando las tareas de clase y las que tuviera suspensas mediante trabajos para la ESO y con examen en bachillerato.

Para aprobar deberá tener una puntuación de 5 o superior.

En caso de no aprobar con el seguimiento o el examen su puntuación será de menos de 5 en la ESO y Bachillerato.

Todas las estrategias que se lleven a cabo desde el departamento de Dibujo con el alumnado que presenta materias pendientes de cursos anteriores, irán encaminadas a la adquisición de los contenidos mínimos de los cursos suspensos y a la obtención de un aprobado de los alumnos.

Alumnado con asignaturas pendientes de 1º ESO y 3º ESO que no van a cursar la asignatura este año.

Se les asignará una serie de trabajos específicos al inicio del curso siguiente que deberán entregar resueltas en el plazo asignado.

El departamento deberá asumir en todo caso el seguimiento y control de estos alumnos, solicitando la entrega periódica de trabajos para su revisión y su entrega en los plazos de la convocatoria de pendientes.

Se entregará a cada alumno la lista de contenidos mínimos que se les va a exigir para superar la materia pendiente junto con una explicación que los concrete.

Se realizará un informe individual para cada alumno en el que figurarán las tareas a realizar tomando siempre como referencia los estándares mínimos necesarios para la superación de la prueba.

Se informará a los padres/madres o tutores legales de los alumnos con materias pendientes sobre cuál es el trabajo por realizar. Enviarán desde jefatura el Anexo II

Los criterios de evaluación y calificación de los trabajos que el alumno deberá presentar son los siguientes:

Entrega de todos y cada uno de los trabajos sin excepción de que consta el dossier de actividades acorde a los criterios mínimos de aprendizaje obteniendo una puntuación mínima de 5 puntos en cada trabajo. La media aritmética de los trabajos entregados conformará la nota final.

Alumnado con asignaturas pendientes de 1ºESO y 3ºESO, que va a cursar las asignaturas este año.

En este caso será el profesor de la asignatura que cursa este año el que, basándose en el informe del profesor del año anterior, evaluará al alumno en dicha asignatura pendiente según los criterios mínimos.

Los alumnos que no traigan informe, por la razón que sea, también serán evaluados por el mismo profesor siguiendo los mismos criterios de calificación de la etapa.

El profesor debe saber que al ser la evaluación de pendientes antes de la evaluación final en junio, que el alumno en el momento de la evaluación de pendientes tiene que haber sido examinado de la parte correspondiente al curso anterior o debe de haber entregado los ejercicios propuestos, aun cursando la asignatura.

Cada profesor del curso en el que se encuentre el alumno será el encargado de la evaluación de dicho alumno.

G. Evaluación de la práctica docente

Desde el Departamento de se proponen las siguientes plantillas para la evaluación de la práctica docente en cada una de las materias del Departamento y con una periodicidad trimestral.

La valoración de cada indicador se concreta en una escala del 1 (mínimo) al 10 (máximo).

. PLANIFICACIÓN

INDICADORES	Valoración	Propuesta de mejora
Programa la asignatura teniendo en cuenta los objetivos y las competencias clave previstas en las leyes educativas.		
Programa la asignatura teniendo en cuenta el tiempo disponible para su desarrollo.		
Detecta las necesidades de los alumnos a través de una buena observación en el aula o a través de una prueba de evaluación 0.		
Utiliza materiales accesibles a todos en cuanto a su coste económico y a su accesibilidad.		
Selecciona y secuencia de forma progresiva los contenidos de la programación de aula teniendo en cuenta las particularidades de cada uno de los grupos de estudiantes.		
Planifica las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustados a la programación de aula y a las necesidades y a los intereses del alumnado.		
Establece los criterios, procedimientos y los instrumentos de evaluación, coevaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de aprendizaje de sus alumnos y alumnas.		
Se coordina con el profesorado de otros departamentos que puedan tener contenidos afines a su asignatura.		

Se coordina con los miembros del Departamento que imparten el mismo nivel.		
Prevé las actividades a realizar con los especialistas que entran en el aula (PT y Apoyos inclusivos)		

2. MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO

INDICADORES	Valoración	Propuesta de mejora
Plantea situaciones que introduzcan la unidad (lecturas, debates, diálogos...).		
Relaciona los aprendizajes con aplicaciones reales o con su funcionalidad.		
Informa sobre los progresos conseguidos y las dificultades encontradas.		
Informa adecuadamente y en un breve espacio de tiempo a las familias de los alumnos (vía agenda, mail, teléfono, etc)		
Relaciona los contenidos y las actividades con los intereses del alumnado.		
Estimula la participación activa de los estudiantes en clase.		
Promueve la reflexión de los temas tratados.		

3. DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA

INDICADORES	Valoración	Propuesta de mejora
Resume las ideas fundamentales discutidas antes de pasar a una nueva unidad o tema con mapas conceptuales, esquemas...		
Cuando introduce conceptos nuevos, los relaciona, si es posible, con los ya conocidos; intercala preguntas aclaratorias; pone ejemplos...		
Tiene predisposición para aclarar dudas y ofrecer asesorías dentro y fuera de las clases.		

Utiliza ayuda audiovisual o de otro tipo para apoyar los contenidos en el aula.		
Promueve el trabajo cooperativo y mantiene una comunicación fluida con los estudiantes.		
Desarrolla los contenidos de una forma ordenada y comprensible para los alumnos y las alumnas.		
Plantea actividades que permitan la adquisición de objetivos y competencias propias de la etapa educativa.		
Plantea actividades grupales e individuales.		

4. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

INDICADORES	Valoración	Propuesta de mejora
Realiza la evaluación inicial al principio de curso para ajustar la programación al nivel de los estudiantes.		
Detecta los conocimientos previos de cada unidad didáctica.		
Revisa, con frecuencia, los trabajos propuestos en el aula y fuera de ella.		
Proporciona la información necesaria sobre la resolución de las tareas y cómo puede mejorarlas.		
Corrige y explica de forma habitual los trabajos y las actividades de los alumnos y las alumnas, y da pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
Utiliza suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos.		
Favorece los procesos de autoevaluación y coevaluación.		

Propone nuevas actividades que faciliten la adquisición de objetivos cuando estos no han sido alcanzados suficientemente.		
Propone nuevas actividades de mayor nivel cuando los objetivos han sido alcanzados con suficiencia.		
Utiliza diferentes técnicas de evaluación en función de los contenidos, el nivel de los estudiantes, etc.		
Emplea diferentes medios para informar de los resultados a los estudiantes y a los padres.		

H. Evaluación de la Programación Didáctica

OBJETIVOS	Valoración (1-4)*	Temporalización	Responsables	Propuesta de mejora
Se han trabajado todos los objetivos		Trimestral	Profesor de la materia	
Se han trabajado todas las competencias		Trimestral	Profesor de la materia	
Grado de consecución de competencias		Trimestral	Profesor de la materia	
Grado de consecución de objetivos		Trimestral	Profesor de la materia	
CONTENIDOS				
Se han trabajado todos los contenidos		Trimestral	Profesor de la materia	
Grado de adquisición de conceptos teóricos y prácticos.		Trimestral	Profesor de la materia	
METODOLOGÍA Y DIDÁCTICA				
Metodologías aplicadas.		Mensual	Profesor de la materia	
Aplicación de las actividades.		Mensual	Profesor de la materia	
Utilidad de las actividades.		Mensual	Profesor de la materia	
Diversidad de las actividades.		Mensual	Profesor de la materia	
Adecuación de la metodología a las necesidades del aula.		Mensual	Profesor de la materia	
Adecuación de la metodología a la adquisición de competencias		Trimestral	Profesor de la materia	
Resultados de alumnos con materia pendiente		1 ^{er} trimestre	Profesor de la materia	
Aprovechamiento del PFL		Trimestral	Profesor de la materia	

Coordinación entre los miembros del Departamento		Trimestral	Miembros del Departamento	
RECURSOS MATERIALES				
Aprovechamiento de los recursos del Centro		Trimestral	Profesor de la materia	
Material audiovisual		Trimestral	Profesor de la materia	
Material informático		Trimestral	Profesor de la materia	
Coordinación interdepartamental		Trimestral	Profesor de la materia	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
Se ha trabajado la superación de todos los criterios de evaluación		Trimestral	Profesor de la materia	
Grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores de desarrollo		Trimestral	Profesor de la materia	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, APOYO Y REFUERZO				
Se proponen actividades de dificultad graduada para el trabajo de los mismos contenidos		Mensual	Profesor de la materia	
Se proponen actividades de refuerzo y profundización.		Mensual	Profesor de la materia	
Se proponen tareas de apoyo y afianzamiento.		Mensual	Profesor de la materia	

***Valoración:** 1 – 25% ; 2 – 50%; 3 – 75%; 4 – 100%.

En Las Navas del Marqués a 15 de octubre de 2025.

Fdo.: Sara M. Díaz Merino (Jefa del Departamento de Dibujo)