



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

**IES JUAN DE JUNI**

**CURSO 2023/2024**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE  
EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO**



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO**

**a) Introducción: conceptualización y características de la materia.**

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

**b) Diseño de la evaluación inicial.**

**Título de la Evaluación Inicial:** "Exploración de Habilidades Artísticas"

**Objetivo de la Evaluación Inicial:** Evaluar el nivel de conocimiento y habilidades de los estudiantes en diversas áreas de la expresión artística al comienzo del curso.

**Contenidos a Evaluar:** Dibujo y pintura, escultura, artes audiovisuales y diseño.

**Procedimiento de Evaluación:** La evaluación inicial se realizará en dos partes: una parte escrita y una parte práctica.

- A. **Parte Escrita (Preguntas Teóricas):** Responderán preguntas teóricas relacionadas con los conceptos básicos de las áreas artísticas mencionadas. Las preguntas incluirán definiciones, historia del arte y conceptos clave. Esta parte evaluará el conocimiento teórico.
- B. **Parte Práctica:** Realizarán una serie de ejercicios prácticos. Crearán una serie de dibujos y pinturas utilizando diferentes técnicas secas y húmedas. Esta parte evaluará las habilidades prácticas y la creatividad.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Número de sesiones</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>Observaciones</i>
Conocer los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano, así como la forma, el color y la textura. Composición. Conceptos, posibilidades expresivas y comunicativas. Reconocer las formas geométricas en el arte y en el entorno.	Prueba escrita	1/2	Autoevaluación	Al finalizar la evaluación inicial, se espera tener una comprensión clara del nivel de conocimiento y habilidades artísticas. Esto ayudará a adaptar la programación didáctica para abordar las necesidades individuales y grupales de los estudiantes a lo largo del curso.
Conocer las técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Composición, originalidad, uso del color y creatividad.	Prueba práctica	1/2	Coevaluación	
Conocer las técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Composición, originalidad, uso del color y creatividad.	Prueba práctica	1	Heteroevaluación	



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

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

### 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 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.

<i>Competencias específicas para Educación Artística Secundaria</i>	<i>Descriptores del Perfil de salida</i>
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

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



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

2. 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.
3. 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.
4. 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.



**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	✓							✓		✓			✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓			✓	✓			

**d) Metodología didáctica.**

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

- El docente potenciará la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos:  
Se trabajará la individualización del aprendizaje y la progresiva promoción de la autonomía del alumno con la búsqueda selectiva de información y el tratamiento de esta a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.
- El docente planificará tareas y actividades que estimulen la expresión oral y la comunicación.
- Se propondrán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos de manera interdisciplinar y transversal. Para ello será imprescindible la coordinación de todos los miembros del equipo docente.
- Se trabajará por proyectos o el aprendizaje basado en propuestas o retos, usando metodologías activas, con técnicas muy variadas, como la expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento.
- Se realizarán las tareas creativas y colaborativas, considerando que puedan adaptarse, a los distintos ritmos de aprendizaje, posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, integración o dificultades específicas de aprendizaje.
- Se hará uso de materiales muy variados:
  - Materiales impresos (murales, libros, prensa...)
  - Audiovisuales, multimedia, informáticos, móviles.
  - Materiales específicos de las distintas técnicas grafico-plásticas (lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, pinceles, arcilla...)

**Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:**

En el IES Juan de Juni sólo existe un aula equipada con el material específico necesario para desarrollar algunas partes de este temario (tórculo, lavabos...) pero los dos grupos de 4º de ESO matriculados en Expresión artística coinciden en el mismo horario de clases por lo que habitualmente desarrollarán su actividad en dos clases diferentes, sin embargo, podrán intercambiar sus aulas o compartirlas atendiendo a las necesidades de las distintas partes del desarrollo de la programación. Se intentará favorecer el desarrollo de las cualidades individuales a través del trabajo en equipo con distintos tipos de agrupamientos (parejas y grupos más numerosos) dependiendo del tipo de proyecto o situación de aprendizaje a desarrollar.

Se coordinarán las actividades de las dos clases para lograr el mejor aprovechamiento de los espacios disponibles.



**e) Secuencia de unidades temporales de programación.**

	Título	Fechas y sesiones	
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	SA 1: Cataloguemos. Los elementos gráficos - plásticos.	15-30/09	8 sesiones
	SA 2: Lúcete. La luz en la expresión artística.	2-31/10	8 sesiones
	SA 3: ¿Quién soy? La composición.	1-22/11	6 sesiones
	SA 4: ¿De dónde vengo? La imagen fotográfica.	2/11 - 15/12	6 sesiones
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	SA 5: Luces, cámara, acción.... El lenguaje audiovisual.	8-19/01	4 sesiones
	SA 6: Rosetón. Los trazados geométricos.	22/01 – 08/02	7 sesiones
	SA 7: Depende cómo lo mires. Los sist. de representación.	09-29/02	6 sesiones
	SA 8: Y tú, ¿cómo lo ves? Bases del diseño tridimensional.	01-22/03	7 sesiones
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	SA 9: Star. El diseño industrial: los objetos y el diseño textil	03-26/04	8 sesiones
	SA 10: City.El diseño de espacios: urbanismo y arquitectura	03-24/05	7 sesiones
	SA 11: Campaña publicitaria. El diseño y la comunicación	27/05 - 14/06	8 sesiones

**f) En su caso, concreción de proyectos significativos.**

Título	Temporalización por trimestres	Tipo de aprendizaje	Materia / Materias
Mi propia historia	1º trimestre	Disciplinar	Expresión artística
Paloma de la Paz	2º trimestre	Interdisciplinar	EA /Lengua
Búscame en los museos	3º trimestre	Interdisciplinar	EA / Lengua / Historia

**g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.**

	Materiales	Recursos
<b>Impresos</b>	<p>Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Expresión artística 4 ESO LOMLOE, Editorial Casals 2023.</li> <li>▫ Expresión Artística. 4 secundaria. Revuela</li> <li>▫ Mayer, Ralph; <i>Materiales y técnicas del arte</i>, Tursen Hermann Blume Ediciones, 1993. ISBN: 84-87756-17-4</li> <li>▫ Doerner, Max; <i>Los materiales de pintura y su empleo en el arte</i>, Editorial Reverté, S.A.</li> </ul>	<p>Folletos turísticos Catálogos de museos</p>
<b>Digitales e informáticos</b>		<p>Microsoft 365 Photoshop Canva</p>
<b>Medios audiovisuales y multimedia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <a href="http://busqueda.global.procomun(intef.es)">Búsqueda global   procomun (intef.es)</a></li> <li>▫ <a href="http://museo-patio-herreriano-de-valladolid-museo-de-arte-contemporaneo-espanol(museoph.org)">Museo Patio Herreriano de Valladolid   Museo de Arte Contemporáneo Español (museoph.org)</a></li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <a href="#">Portada - Museo Nacional de Escultura   Ministerio de Cultura y Deporte</a></li> <li>▫ <a href="#">Museo Nacional del Prado (museodelprado.es)</a></li> <li>▫ <a href="#">Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (museoreinasofia.es)</a></li> <li>▫ <a href="#">Museo Guggenheim Bilbao. Entra y planea tu visita (guggenheim-bilbao.eus)</a></li> <li>▫ <a href="#">Biblioteca de recursos Espiral Cromática (google.com)</a></li> <li>▫ <a href="#">Home   Fundación Telefónica España (fundaciontelefonica.com)</a></li> <li>▫ <a href="#">EDUCACION PLASTICA Y VISUAL</a></li> </ul>
<i>Manipulativos</i>		

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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
Plan de Fomento de la lectura	Lectura en clase de los libros propuestos por el plan de fomento de la lectura presentado por el Departamento de Lengua y Literatura. Ilustraciones a partir de textos escritos. Lectura de imágenes y mensajes audiovisuales.	Todas
Plan de internacionalización	Estudio de los mapas, monumentos de interés y arte propios de las zonas con las que se realizan intercambios escolares y viajes de estudio.	Todas
Plan de digitalización	Lo desarrollaremos a través de proyectos y de los materiales facilitados como las nuevas pizarras digitales. Se realizarán presentaciones digitales en Canva, Word, PowerPoint...	Todas
Plan de refuerzo y recuperación	Atención y seguimiento personalizado del alumnado mediante trabajos de refuerzo y/o de recuperación de la asignatura.	Entrega de trabajos y/o examen en los plazos indicados al alumno
Plan de atención a la diversidad	Se adaptarán contenidos y metodología si fuera necesario, proponiendo materiales en distinto soporte que contribuyan a la formación en igualdad de todos los alumnos.	Todas

**i) Actividades complementarias y extraescolares.**



<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
<b>PATIO HERRERIANO</b>	SALIDA / TALLER	TERCER TRIMESTRE
<b>SEMINCI</b>	Visionado de películas a concurso y análisis de estas.	Del 20 al 29 de octubre
<b>INTERCAMBIO CON FRANCIA</b>	Estudio de los mapas, monumentos de interés y arte propios de la zona	PRIMER TRIMESTRE
<b>VIAJE FIN DE CURSO</b>	Estudio de los planos, monumentos de interés y arte propios de la zona (Londres)	PRIMER TRIMESTRE

**j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.**

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<p><b>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos.</b></p> <p>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos. Resaltar cómo los términos o expresiones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos. Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones). Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, coloquialismos...).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente</li> <li>• Hacer explícitas las relaciones entre los elementos.</li> </ul> <p>Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas</p>	<p><b>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</b></p> <p>Proporcionar alternativas para interactuar con los materiales educativos.</p> <p><b>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</b></p> <p>Resolver los problemas utilizando estrategias variadas. Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo, que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar) Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables. Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p>	<p><b>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</b></p> <p>Proporcionar a los estudiantes, posibilidades de elección en cuanto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El nivel de desafío percibido.</li> <li>• El tipo de premios o recompensas disponibles.</li> <li>• El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias.</li> <li>• Las herramientas para recoger y producir información.</li> <li>• El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc.</li> <li>• La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas.</li> </ul> <p>Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.</p> <p>Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.</p> <p>Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes</li> </ul>





importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.

Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, vídeos, etc.). Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración, vídeo, viñeta de cómic, guion gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).

Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones.

Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.

### **Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.**

Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad. Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas. Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables. Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.

Culturalmente sensibles y significativas.

- Socialmente relevantes.
- Adecuadas para cada edad y capacidad
- Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros.

Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes. Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades. Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas de manera creativa. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.

Reducir los niveles de incertidumbre:

- Utilizar recordatorios que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.
- Crear rutinas de clase.
- Variar los niveles de estimulación sensorial:
- Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades.
- Implicar en debates y presentaciones en público, a todos los estudiantes de la clase.

### **Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión**

Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).

Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL – Know, Want-to-know, Learned).

Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante modelos.

Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.

Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.

Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.

Proporcionar indicaciones explícitas para cualquier proceso secuencial. Proporcionar modelos interactivos que guíen la

### **Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia**

Pedir a los estudiantes que presenten el objetivo de diferentes maneras.

Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo. Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades.

Dar importancia al proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la



<p>exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección, agrupando la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos. Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p>		<p>evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para todo el centro, de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores. Fomentar la interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores). Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia y que enfatice el esfuerzo.</p>
<p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones.</p> <p>Crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</p>		<p><b>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</b></p> <p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación. Incrementar el tiempo de concentración en una tarea, aunque se produzcan distracciones.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la autorreflexión para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar la frustración.</li> <li>• Buscar apoyo emocional externo.</li> </ul> <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>

**2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:**

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
----------	---	---------------



A	Adaptación Curricular Significativa	Adaptación metodológica y de evaluación.
B	Plan de Enriquecimiento Curricular	Para alumnado que precise ampliar su nivel de desarrollo competencial.
C	Plan de Recuperación	Para el alumnado que precise ampliar su nivel de desarrollo competencial.
D	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Para el alumnado que no promociona.

**k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag.12)**

**l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.**

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Adecuación de la secuenciación temporal programada.	Actas de las reuniones de departamento.	Seguimiento mensual de los contenidos y los criterios de evaluación	Profesores del departamento
La aplicación de los criterios de evaluación del aprendizaje.			
Las medidas de refuerzo y apoyo empleadas.			
La idoneidad de la metodología, así como de los materiales y recursos empleados.			
Resultados de las evaluaciones	Informe recogido en la reunión de departamento	Análisis trimestral de evaluación de resultados.	Profesores del departamento
Análisis general del curso.	Memoria del departamento	Final de curso	Departamento didáctico y sus profesores

**Propuestas de mejora:**

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.

A partir de estas evaluaciones se realizarán las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

La programación didáctica está en continuo cambio con un propósito siempre de mejora.



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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
<b>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).</b>	<b>10%</b>	A.1. A.2. A.3. A.4. A.5. A.6. A.7. A.8. A.9. B.1. B.2. B.3. B.5. B.6. B.9. B.10. B.11. C.1 C.2.	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT7 CT8 CT11 CT13	<b>1.1.1</b> Valora las producciones artísticas como productos de una época y un contexto social determinados, permitiendo así la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Reconoce la evolución del arte en distintos períodos a través de los elementos plásticos y sabe representar los cambios en un cronograma. Contempla 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. Realiza un recorrido artístico desde el Renacimiento hasta la actualidad y reflexiona sobre la aportación de cada uno de los artistas presentados. Identifica ciertas manifestaciones artísticas y realiza un breve recorrido por los esquemas compositivos de artistas pertenecientes a distintos movimientos, desde	<b>30%</b>	<i>Prueba oral</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4



		C.3.		<p>la Roma Antigua hasta la Edad Contemporánea. Describe y argumenta sobre el esquema compositivo de producciones artísticas propias y ajenas. Contempla 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. Analiza la evolución de la fotografía desde sus orígenes y reflexiona sobre su accesibilidad con ayuda de la pasarela del pensamiento.</p>				
				<p><b>1.1.2</b> Valora las producciones artísticas como productos de una época y un contexto social determinados, permitiendo así la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Conoce los orígenes del cine y su evolución. Valora algunas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y realiza un breve recorrido por la trayectoria de varios de los creadores geométricos más representativos. Valora las producciones artísticas como productos de</p>				



				<p>una época y un contexto social determinados, permitiendo así la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Valora algunas creaciones clave en la historia del diseño industrial.</p>				
				<p><b>1.1.3</b> Valora las producciones artísticas como productos de una época y un contexto social determinados, permitiendo así la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Analiza la evolución del diseño industrial con evidencias pasadas y valora qué lo diferencia del artesano. Investiga y conoce el trabajo de más diseñadores y completa un cronograma. Reflexiona sobre la historia de la arquitectura y su relación con la igualdad social. Realiza un breve recorrido por la historia de la planificación urbanística de las ciudades. Construye una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y hacia el</p>	<b>40%</b>	<i>Prueba oral</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 9 SA 10 SA 11



				diseño y la comunicación en particular.				
<b>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).</b>	<b>10%</b>	A.1. A.2. A.3. A.4. A.5. A.6. A.7. A.8. A.9. B.1. B.2. B.3. B.5. B.6. B.9. B.10. B.11. C.1 C.2. C.3.	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT7 CT8 CT11 CT13	<b>1.2.1</b> Reflexiona sobre los conocimientos artísticos y culturales adquiridos con anterioridad y los plasma en un eje cronológico en gran grupo. Elabora interpretaciones artísticas personales tomando como referencia obras pictóricas y escultóricas de cualquier período de la historia del arte. Describe y analiza la composición de obras pictóricas y escultóricas a través del análisis del empleo de la luz. Se basa en distintos referentes artísticos y culturales para elaborar interpretaciones artísticas personales. Identifica las singularidades artísticas de distintas referencias y hace uso de ellas en sus propios procesos creativos. Construye una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas,	<b>30%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3



				<p>visuales y audiovisuales en particular. Adquiere los conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas. Analiza sus propias producciones y compararlas con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre ciertos parámetros fotográficos.</p>				
				<p><b>1.2.2</b> Representa la evolución del cine en un cronograma ilustrado. Realiza un intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales y argumenta sobre el uso de la geometría y el dibujo técnico en el arte. Construye una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular. Identifica algunos hitos artísticos y realiza un breve recorrido por la</p>	<b>30%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8





				<p>representación de la perspectiva en el arte desde el Antiguo Egipto hasta la actualidad. Investiga técnicas artísticas tradicionales para crear objetos.</p> <p>Desarrolla un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones.</p>				
				<p><b>1.2.3</b> Selecciona un artista textil y elabora una presentación acerca de sus tejidos y sus técnicas de creación. Busca información sobre la creación de nuevos tejidos técnicos. Conoce distintos referentes urbanísticos y arquitectónicos para ayudar al alumnado a desarrollar un criterio estético y una mirada personal. Realiza un breve recorrido por la trayectoria profesional de varios diseñadores y artistas gráficos del siglo XX. Identifica las singularidades artísticas de distintas referencias y hace uso de</p>				



				<p>ellas en sus propios procesos creativos.          Conoce las áreas de aplicación del diseño.          Aprende cómo funciona el diseño editorial, los estilos tipográficos que existen y el significado de la señalética.</p>				
<p><b>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).</b></p>	<p><b>10%</b></p>	<p>A.1.            A.2.            A.3.            A.4.            A.5.            A.6.            A.7.            A.8.            A.9.            B.1.            B.2.            B.3.            B.5.            B.6.            B.9.            B.10.</p>	<p>CT1            CT2            CT3            CT4            CT6            CT7            CT8            CT11            CT13</p>	<p><b>1.3.1</b> Comparte y contrasta impresiones, y expresa opiniones sobre manifestaciones artísticas propias y ajenas.          Describe la composición de obras pictóricas y escultóricas a través del análisis de los cuatro elementos gráfico-plásticos: la línea, la forma, el color y la textura.          Analiza sus propias producciones y las compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre el uso de la luz en la expresión artística.          Comparte y contrasta impresiones, y expresa opiniones sobre manifestaciones artísticas propias y ajenas.          Observa, analiza y reflexiona sobre las posibilidades artísticas y plásticas que</p>	<p><b>30%</b></p>	<p><i>Trabajo de investigación</i></p>	<p><i>Coevaluación</i></p>	<p>SA 1            SA 2            SA 3            SA 4</p>



		B.11.		ofrecen distintos esquemas compositivos y perceptivos. Reconoce algunas técnicas fotográficas e identifica a los principales fotógrafos y las corrientes artísticas a las que pertenecen.				
		C.1.		<p><b>1.3.2</b> Investiga el recorrido artístico de directores de cine españoles y elabora una ficha informativa. Identifica las singularidades artísticas de distintos cineastas.</p> <p>Conoce distintos referentes artísticos y culturales para ayudar al alumnado a modelar su identidad e insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.</p> <p>Conoce distintos referentes artísticos y culturales para ayuda al alumnado a modelar su identidad e insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.</p> <p>Construye una mirada respetuosa hacia el diseño tridimensional y la creación industrial.</p>	<b>30%</b>	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8
		C.2.						
C.3.	<p><b>1.3.3</b> Aprende cómo se ha representado la figura humana en diversos períodos de la Historia.</p>	<b>40%</b>	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 9 SA 10 SA 11			



				<p>Conoce distintos referentes artísticos y culturales para ayudar al alumnado a modelar su identidad e insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.</p> <p>Conoce los cinco puntos de arquitectura de Le Corbusier y describirlos.</p> <p>Reflexiona sobre la accesibilidad en los edificios y conoce los factores que hay que tener en cuenta.</p> <p>Reflexiona sobre la importancia del medio ambiente en la arquitectura actual, desarrollando así la conciencia ecológica y la implicación en la conservación del medioambiente.</p> <p>Aplica el diseño gráfico a la publicidad y reconoce los estilos publicitarios.</p>				
<p><b>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).</b></p>	<p><b>10%</b></p>	<p>A.1. A.2. A.4. A.5. A.6.</p>	<p>CT1 CT2 CT3 CT6</p>	<p><b>2.1.1</b> Identifica los diferentes trazados de la línea y su capacidad plástica.</p> <p>Analiza y representa las relaciones entre las formas.</p> <p>Identifica las texturas en las obras plásticas y aprende y aplica nuevos métodos.</p>	<p><b>30%</b></p>	<p><i>Prueba práctica</i></p>	<p><i>Heteroevaluación</i></p>	<p>SA 1 SA 2 SA 3 SA 4</p>



		A.7.	CT9	Comprende cómo funciona la percepción de la luz en la vista humana, practica con las fuentes de luz y las relaciona con nuestro medio con una pasarela de aplicación. Define y comprende las cualidades de la luz y experimenta con sus características en la expresión artística. Reconoce la importancia de la luz natural en las manifestaciones artísticas propias y ajenas. Analiza y pone en práctica los conceptos básicos de la composición en la expresión artística. Identifica el ritmo compositivo y trabaja el pensamiento creativo con la estrategia diamante. Maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas de expresión, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza.				
		A.8.	CT13					
		A.9.						
		B.1.						
		B.2.						
		B.3.						
		B.4.						
		B.5.						
		B.6.						
		B.9.						
				<b>2.1.2</b> Dibuja un cronograma ilustrado de la evolución de la historia del cine. Crea un storyboard a partir del argumento de una	<b>30%</b>	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8



				<p>película reciente que no haya visto y aplica el color con acuarelas.</p> <p>Reflexiona sobre las características de los elementos geométricos a través de la apariencia externa de algunos edificios y de objetos cotidianos.</p> <p>Comprende las diferencias entre el dibujo artístico y el dibujo descriptivo.</p> <p>Distingue los diferentes tipos de proyección y conoce los sistemas de representación.</p> <p>Conoce el sistema diédrico y aprende a representar sólidos en dicho sistema.</p> <p>Entiende el sistema axonométrico y la perspectiva caballera y los aplica en la representación de sólidos.</p> <p>Diferencia la perspectiva cónica frontal de la perspectiva cónica oblicua y piensa los pasos intermedios para operar con ellas.</p> <p>Conoce el sistema de normalización y sus objetivos y aprende a trabajar con él.</p> <p>Aplica las escalas de proporcionalidad a los dibujos.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--



				<p>Organiza los diferentes sistemas y normas de acotación en un mapa mental y los aplica para acotar piezas. Diferencia y entiende los croquis y los planos técnicos y es capaz de elaborarlos. Reflexiona sobre las bases del dibujo técnico y el diseño industrial, extrae sus propias conclusiones y las argumenta.</p> <p>Reconoce el valor plástico del color y lo aplica a los objetos con distintas técnicas.</p>				
				<p>2.1.3 Investiga y maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas de expresión, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza. Dibuja croquis y bocetos como parte del proceso creativo de un objeto o diseño y justifica las decisiones tomadas. Emplea los sistemas de representación geométrica. Analiza el valor plástico y emocional del color y lo aplica mediante distintas técnicas.</p>				
<b>2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las</b>	<b>10%</b>	A.1.	CT1	<b>2.2.1</b> Aplica las técnicas artísticas de los elementos	<b>30%</b>	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3



<b>herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).</b>	A.2.	CT2	gráfico-plásticos en la creación de obras propias.					SA 4
	A.4.	CT3	Crea pigmentos y herramientas plásticas a partir de materiales naturales y reciclados, desarrollando la conciencia ecológica y la implicación en la conservación del medioambiente.					
	A.5.	CT4	Reconoce el valor plástico y emocional del color y lo aplica con distintas técnicas.					
	A.6.	CT5	Aplica los recursos de iluminación pictórica y las técnicas para representar la luz en la creación de obras propias.					
	A.7.	CT6	Adecúa la selección de materiales en la creación de obras pictóricas y escultóricas para lograr los efectos lumínicos deseados.					
	A.8.	CT7	Conoce y aplica las principales leyes de la Gestalt en la creación artística.					
	A.9.	CT8	Toma conciencia de la existencia de diversas herramientas para la creación y ejecución de ciertos efectos compositivos en obras paisajísticas.					
	B.1.	CT9	Maneja correctamente las diferentes herramientas y					
	B.2.	CT10						
	B.3.	CT11						
	B.4.	CT12						
	B.5.	CT13						
	B.6.	CT14						
	B.9.	CT15						





				técnicas de expresión, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza.				
				<b>2.2.2</b> Elabora varios bocetos de una historia. Esboza un storyboard de los planos que incluye el tráiler de una película. Conoce las tres formas geométricas básicas y aprende a trazarlas. Construye los diferentes tipos de polígonos y de curvas técnicas mediante distintos métodos. Realiza un mapa mental visual de los diferentes tipos de curvas cónicas para ordenar la información. Explica el uso de figuras geométricas en sus creaciones. Halla el punto de fuga en diferentes propuestas artísticas. Realiza dibujos a mano alzada de planos de proyección, vistas y proyecciones diédricas y perspectivas caballeras. Añade color a las piezas para identificar las diferentes vistas.	<b>30%</b>	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8



				<p>Maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas del diseño tridimensional, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza. Emplea las herramientas del dibujo técnico.</p>				
				<p>2.2.3 Elabora un esquema ilustrado de las fases de conceptualización de un diseño. Recuerda los saberes adquiridos sobre los elementos gráfico-plásticos básicos. Identifica las características y las fases de creación de un diseño industrial. Reconoce el valor plástico y emocional del color y de la textura y aplicarlos empleando distintas técnicas. Desarrolla maquetas y dibuja planos y croquis, como herramienta para reflexionar sobre diversos temas urbanísticos o arquitectónicos. Emplea distintas formas geométricas y las herramientas de trazado geométrico en los diseños.</p>	<b>40%</b>	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<p>SA 9 SA 10 SA 11</p>



				Elabora un diseño (portada, pictograma, logo, cartel, blog, señal) tras realizar una reflexión previa sobre el estilo que quieran representar.				
<b>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).</b>	<b>10%</b>	A.1.		<p><b>2.3.1</b> Distingue entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos. Analiza los efectos de la textura en la propia obra y en el espectador, y trabaja con diferentes herramientas y materiales para potenciarla. Utiliza distintos esquemas compositivos en creaciones plásticas de diferente formato. Maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas de expresión, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza.</p>	<b>30%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 1
		A.2.	CT1					SA 3
		A.4.	CT2					SA 4
		A.5.	CT3					
		A.6.	CT5					
		A.7.	CT6					
		A.8.	CT7					
		A.9.	CT8					
		B.1.	CT9					
		B.2.	CT11					
B.3.	CT12							
B.4.	CT13							
B.5.	CT14							
B.6.	CT15							
B.9.		<p><b>2.3.2</b> Calca los contornos centrales de un plano americano y pasa a uno general dibujando el resto de la escena.</p>	<b>30%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8		



				<p>Dibuja la escenografía para una animación. Identifica los elementos, la secuencialidad y la capacidad narrativa del cómic. Relaciona las formas geométricas teóricas con la naturaleza. Opera con tangencias, enlaces y curvas cónicas, y combina el pensamiento crítico y el creativo para resolver problemas. Maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas de representación, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza. Maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas del diseño tridimensional, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza. Emplea las herramientas del dibujo técnico.</p>				
				<p>2.3.3 Conoce las fases creativas del diseño textil, genera creaciones propias y reflexiona sobre sus aspectos estéticos y éticos. Emplea las herramientas del dibujo técnico.</p>	<b>40%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Autoevaluación</i>	<i>SA 9 SA 10 SA 11</i>



				<p>Reconoce el valor plástico del color y lo aplica a los objetos con distintas técnicas. Maneja correctamente las diferentes herramientas y técnicas de expresión, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza.</p> <p>Crea un caligrama y lo ilustra.</p> <p>Crea una señal de tráfico para mejorar la circulación de una calle muy concurrida.</p>				
<p><b>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).</b></p>	<p><b>10%</b></p>	<p>A.1. A.2. A.3. A.4. A.5. A.6. A.7. A.8. A.9. B.1. B.2.</p>	<p>CT1 CT2 CT3 CT4 CT5 CT6 CT7 CT8 CT9 CT11 CT12</p>	<p><b>3.1.1</b> Experimenta con diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, especialmente los digitales. Reflexiona sobre la importancia de la memoria visual en las artes plásticas como paso previo a la ejecución de una obra pictórica o escultórica. Aprovecha las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital como herramienta expresiva. Identifica los componentes de la cámara fotográfica y entiende su funcionamiento.</p>	<p><b>30%</b></p>	<p><i>Trabajo de investigación</i></p>	<p><i>Coevaluación</i></p>	<p>SA 1 SA 2 SA 4</p>



	B.3.	CT13	Elabora un proyecto artístico en equipo o en parejas, experimentando con las posibilidades que ofrecen las técnicas fotográficas y las herramientas digitales. Distingue los diferentes formatos de almacenamiento de imágenes y aprende a utilizarlos. Toma conciencia de la existencia de diversas herramientas para la recreación y ejecución de obras fotográficas. Conoce los principales géneros fotográficos. Identifica las diferencias entre la fotografía química y la digital y conoce el funcionamiento de ambas. Reflexiona sobre la huella ecológica que deja la fotografía, desarrollando la conciencia ecológica y la implicación en la conservación del medioambiente.				
	B.4.	CT14					
	B.5.	CT15					
	B.6.						
	B.7.						
	B.8.						
	B.9.						
	B.10.						
	B.11.						
	B.12.						
	B.13.						
	B.14.						
	B.15.						
	C.1						
	C.2.						
C.3.							
			<b>3.1.2</b> Comprende qué es el lenguaje audiovisual y qué lo caracteriza. Identifica las características de la realización televisiva.	<b>30%</b>	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7



				<p>Identifica y pone en práctica las fases de una producción audiovisual.</p> <p>Maneja las principales técnicas del montaje de vídeo y sonido y reflexiona sobre qué pasaría si faltara un orden cronológico en una narración.</p> <p>Identifica la tecnología como un medio relevante para compartir la cultura al servicio del bien común.</p> <p>Busca inspiración en Internet y analiza esas propuestas como paso previo a la creación de sus obras.</p> <p>Elabora un proyecto artístico en equipo o en parejas, experimentando con las posibilidades que ofrecen las técnicas y herramientas digitales.</p> <p>Construye una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.</p> <p>Aplica su conocimiento de las tecnologías digitales y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un trabajo artístico.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--



				Crea una presentación con fotomontajes alertando sobre las consecuencias del cambio climático.				
				3.1.3 Juega con las posibilidades que ofrecen los ángulos a la hora de tomar fotografías y prepara un mural para el aula. Cuida las posibilidades que ofrece la fotografía para tomar fotos más artísticas y originales. Realiza fotografías que muestren distintas tipografías y una señalética variada. Trabaja con la maquetación de distintos documentos.	40%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA 10 SA 11
<b>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).</b>	10%	A.1.	CT1	<b>3.2.1</b> Realiza un cronograma audiovisual que recoja el proceso de creación de pigmentos naturales.	50%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 1
		A.2.	CT2					
		A.3.	CT3					
		A.4.	CT4	<b>3.2.2</b> Aplica su conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un trabajo artístico.	50%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 6
		A.5.	CT5					
		A.6.	CT6					
		A.7.	CT7					
		A.8.	CT8					
		A.9.	CT9					
		B.1.	CT10					





		B.2.	CT11					
		B.3.	CT12					
		B.4.	CT13					
		B.5.	CT14					
		B.6.	CT15					
		B.7.						
		B.8.						
		B.9.						
		B.10.						
		B.11.						
		B.12.						
		B.13.						
		B.14.						
		B.15.						
		C.1						
		C.2.						
		C.3.						
<b>4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).</b>	<b>5%</b>	A.1.	CT1	<b>4.1.1</b> Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.	<b>30%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4
		A.2.	CT2					
		A.3.	CT3					
		A.4.	CT4					



		A.5.	CT5	Se implica en situaciones de trabajo en pareja o equipo.				
		A.6.	CT6	Elabora un proyecto artístico				
		A.7.	CT7	en equipo diseñando una obra de arte con pigmentos y				
		A.8.	CT8	materiales naturales, y la completa con la proyección				
		A.9.	CT9	de su proceso creativo.				
		B.1.	CT10	Participa en situaciones de trabajo en equipo en el				
		B.2.	CT11	desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas, y				
		B.3.	CT12	trabaja de forma individual, aunque estemos en grupo.				
		B.4.	CT13	Elabora composiciones artísticas como herramienta				
		B.5.	CT14	para la expresión personal partiendo de objetos y				
		B.6.	CT15	materiales artísticos comunes.				
		B.7.		Comprende y reflexiona sobre las dificultades inherentes a				
		B.8.		todo proceso de creación.				
		B.9.		Comparte el espacio y los materiales.				
		B.10.		Incorpora la perspectiva de género, con énfasis en el				
		B.11.		estudio de producciones artísticas ejecutadas por				
		B.12.		mujeres, así como su representación en el arte.				
		B.13.		Crea obras plásticas a partir de materiales reutilizados,				
		B.14.		desarrollando la conciencia				
		B.15.						
		C.1						
		C.2.						



		C.3.		<p>ecológica y la implicación en la conservación del medioambiente. Elabora un proyecto artístico en equipo realizando una exposición sobre mujeres artistas, muestra los conceptos básicos de composición y acompañándolo de esquemas y ejemplos fotográficos. Participa en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas. Realiza un reportaje documental que recoja diversas iniciativas culturales de su localidad.</p>				
				<p><b>4.1.2</b> Genera producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales. Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones</p>	<b>30%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8



				<p>previas y empleando las capacidades expresivas. Crea obras de op art para transformar el entorno. Extrae sus propias conclusiones y argumenta, tanto de forma individual como en grupo. Describe y muestra los pasos del proceso creativo. Construye pruebas durante el proceso de creación de un objeto y corrige errores.</p>				
				<p>4.1.3 Emplea las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno. Diseña un traje de graduación y explica su proceso de creación.</p> <p>Diseña un objeto inspirado en la naturaleza.</p> <p>Diseña una prenda de fiesta inspirada en una pintura que les guste. Reconoce y relaciona los espacios urbanos y su relación con nuestras formas de vida. Conoce el proceso de diseño arquitectónico de una vivienda y diseña espacios propios acordes a las</p>	<b>40%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<p>SA 9 SA 10 SA 11</p>



				necesidades de los usuarios y al entorno.  Crea carteles que den a conocer la oferta cultural de la localidad.				
<b>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).</b>	<b>5%</b>	A.1. A.2. A.3. A.4. A.5. A.6. A.7. A.8. A.9. B.1. B.2. B.3. B.4. B.5. B.6. B.7. B.8.	CT2 CT3 CT4 CT5 CT6 CT7 CT8 CT9 CT10 CT11 CT13 CT15	<b>4.2.1</b> Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas propias, cuidando la expresión, atendiendo al control del miedo escénico, la actitud psicológica y la estructura de la presentación. Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas propias, cuidando la expresión y la estructura de la presentación. Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas propias, controlando los gestos y las muletillas físicas a la hora de expresar movimientos, y manteniendo el contacto visual con los compañeros. Organiza una exposición cultural atendiendo a la diversidad de públicos. Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas individuales o colectivas, controlando el	<b>30%</b>	<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4



	B.9.		cuerpo, el espacio y las muletillas físicas a la hora de interactuar y manteniendo el contacto visual.					
	B.10.							
	B.11.		Reconoce y utiliza el valor como herramienta					
	B.12.		reivindicativa de la fotografía en sus propias creaciones.					
	B.13.		Comprende la existencia de públicos diversos y la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada.					
	B.14.							
	B.15.							
	C.1							
	C.2.							
	C.3.		<b>4.2.2</b> Diseña y crea un vídeo tutorial. Justifica y razona una elección y reflexiona sobre sus ventajas e inconveniencias. Reflexiona sobre la idoneidad de técnicas y materiales en relación con el efecto que se quiere conseguir. Identifica las singularidades artísticas de distintas referencias y hace uso de ellas en sus propios procesos creativos. Realiza un intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales y argumenta sobre los sistemas y las técnicas de representación en el arte.	<b>30%</b>	<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8	



				<p>Desarrolla conciencia ecológica y se implica en la conservación del medioambiente. Respeto el turno de palabra. Expone el proceso y el resultado de sus creaciones individuales o colectivas, cuidando tanto el ritmo en el discurso como la intención del mensaje.</p>				
				<p>4.2.3 Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas individuales o colectivas, controlando la estructura de la presentación y la conexión con el público. Expone el proceso y el resultado de investigaciones y creaciones artísticas, individuales o colectivas, cuidando la estructura de la presentación de manera que resulte interesante. Justifica las decisiones tomadas durante el proceso creativo de un trabajo y explica el resultado final. Aplica con destreza habilidades comunicativas para hacerse comprender y comprender a los demás, establecer diálogos</p>	<b>40%</b>	<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	<p>SA 9 SA 10 SA 11</p>



				<p>enriquecedores y ampliar nuestra perspectiva. Comprende la existencia de públicos diversos y la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada.</p> <p>Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas individuales o colectivas, cuidando los gestos y la entonación al hablar y ejerciendo la escucha activa.</p>				
<p><b>4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).</b></p>	<p>5%</p>	A.1.		4.3.1				
		A.2.	CT3	<p><b>4.3.2</b> Diseña objetos nuevos tomando como base distintos elementos geométricos. Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.</p> <p>Utiliza papel reciclado y materiales reciclables y reutilizables, desarrollando la conciencia ecológica y la implicación en la</p>	<p>50%</p>	<p><i>Prueba práctica</i></p>	<p><i>Heteroevaluación</i></p>	<p>SA 6 SA 7 SA 8</p>
		A.3.	CT4					
		A.4.	CT5					
		A.5.	CT6					
		A.6.	CT9					
		A.7.	CT10					
		A.8.	CT11					
		A.9.	CT12					
		B.1.	CT13					
B.2.								
B.3.								





		B.4. B.5. B.6. B.7. B.8. B.9.		conservación del medioambiente. Reflexiona previamente sobre la función o el uso futuro del objeto que se va a crear. Emplea las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno.				
		B.10. B.11. B.12. B.13. B.14. B.15. C.1 C.2. C.3.		4.3.3 Busca un patrón sencillo y cose una camiseta. Fabrica un objeto artístico a partir de retales o prendas y materiales de desecho, y organiza una exposición para mostrarlos. Conoce y aplica en diseños los principios de la arquitectura de interiores.  Aplica su conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un trabajo creativo.	50%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 9 SA 10 SA 11
<b>4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).</b>	5%	A.1. A.2. A.3. A.4. A.5.	CT7 CT8 CT11 CT12	<b>4.4.1</b> Genera soluciones y alternativas a problemas de alcance local y global. Participa activamente en la cocreación de la sociedad con un fin de justicia y solidaridad. Reconoce la necesidad de llevar a cabo acciones	30%	Guía de observación	Coevaluación	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4



	A.6.	CT14	comunes para lograr el bienestar de todos.				
	A.7.	CT15	<p><b>4.4.2</b> Presta ayuda cuando alguien la necesita. Ayuda dando pistas. Desarrolla capacidad de iniciativa y emprendimiento orientada a la resolución de problemas, la mejora de la sociedad y el bienestar de todos. Expone el resultado de sus investigaciones y justifica las decisiones tomadas, cuidando la voz, el volumen y el uso de muletillas. Presta ayuda cuando alguien la necesita. Expone el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas individuales o colectivas, cuidando el ritmo y la intención de las palabras. Utiliza programas de edición de imágenes para transformar y mejorar sus creaciones. Aplica su conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un trabajo artístico.</p>	<b>30%</b>	<i>Guía de observación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8
	A.8.						
	A.9.						
	B.1.						
	B.2.						
	B.3.						
	B.4.						
	B.5.						
	B.6.						
	B.7.						
	B.8.						
	B.9.						
	B.10.						
	B.11.						
B.12.							
B.13.							
B.14.							
B.15.							
C.1							
C.2.			<b>4.4.3</b> Fabrica un objeto artístico a partir de retales o prendas y materiales de	<b>40%</b>	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 9 SA 10 SA 11
C.3.							



				<p>desecho, y organiza una exposición para mostrarlos. Utiliza e investiga sobre materiales reciclados y reutilizables, desarrollando la conciencia ecológica, la sostenibilidad y la implicación en la conservación del medioambiente.</p> <p>Analiza diversas imágenes y diseños, extrae sus propias conclusiones y las justifica.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--



## **ANEXO I. CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO**

### **A. Técnicas gráfico-plásticas.**

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

### **B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**

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

### **C. Patrimonio artístico y cultural.**

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



## **ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO**

CT1. La comprensión lectora.

CT2. La expresión oral y escrita.

CT3. La comunicación audiovisual.

CT4. La competencia digital.

CT5. El emprendimiento social y empresarial.

CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.

CT7. La educación emocional y en valores.

CT8. La igualdad de género.

CT9. La creatividad

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

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

CT12. Educación para la salud.

CT13. La formación estética.

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

CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación

**IES JUAN DE JUNI**

**CURSO 2023/2024**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO**

**TÉCNICO I DE 1º BACHILLERATO**



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º BACHILLERATO

### **a) Introducción: conceptualización y características de la materia.**

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

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

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

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 para Dibujo Técnico I Bachillerato	Descriptorios 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 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

### c) Metodología didáctica.

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

Según establece el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

Se parte de una perspectiva metodológica con un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia, y en consecuencia, las competencias clave y los objetivos de etapa. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En la materia de Dibujo Técnico I se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos.

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO: Activar: Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.

Procesar: Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.

Abstraer: Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.



**Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.

**Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.

**Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...

**Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica. En bachillerato, las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender.

#### **Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:**

En la etapa de bachillerato, al igual que en otras etapas, la variable grupo puede ser clave en el logro académico. El grupo es determinante en varias facetas: es fuente estímulos que impacta en los niveles de ajuste afectivo de cada uno de sus integrantes, determina el clima de convivencia, marca la madurez en el desarrollo de las relaciones sociales y agrupa al alumnado según sus incipientes intereses profesionales y académicos.

Teniendo en cuenta dichos aspectos, la variable grupo admite diversas consideraciones como recurso metodológico. El trabajo individual debe alternar con el trabajo cooperativo y en equipo (ya sea en parejas, pequeño o gran grupo), adecuadamente planificado, puesto que este es una vía de primer nivel para la adquisición de ciertos aprendizajes, independientemente de sus aportaciones en el desarrollo emocional, social y de otro tipo. Ese trabajo colaborativo y en equipo lleva asociada habitualmente la incorporación de actividades y tareas de naturaleza diversa en su presentación, desarrollo, ejecución y formato, que contribuyen a fomentar las relaciones entre aprendizajes, facilitar oportunidades de logro a todos y mejora la motivación. De esta manera, estos agrupamientos se realizarán de manera flexible adaptados al desarrollo de las actuaciones previstas.

#### **d) Secuencia de unidades temporales de programación.**

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<i>SA 1: Trazados fundamentales en el plano</i>	<i>Septiembre 6 sesiones</i>
	<i>SA 2: Trazado de polígonos</i>	<i>Octubre 8 sesiones</i>
	<i>SA 3: Proporcionalidad, semejanza y equivalencia</i>	<i>Octubre 8 sesiones</i>
	<i>SA 4: Trazado de tangencias</i>	<i>Noviembre 8 sesiones</i>
	<i>SA 5: Curvas técnicas</i>	<i>Noviembre- diciembre 8 sesiones</i>
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	<i>SA 6: Sistema diédrico</i>	<i>Enero- febrero 15 sesiones</i>
	<i>SA 7: Sistema de planos acotados</i>	<i>Febrero 6 sesiones</i>
	<i>SA 8: Sistema axonométrico</i>	<i>Febrero – marzo 8 sesiones</i>
	<i>SA 9: Sistema cónico</i>	<i>Marzo 8 sesiones</i>
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	<i>SA 10: Normalización, croquización y escalas</i>	<i>Abril 16 sesiones</i>
	<i>SA 11: Vistas, cortes y secciones</i>	<i>Mayo 16 sesiones</i>
	<i>SA 12: Acotación</i>	<i>Junio 8 sesiones</i>

#### **e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.**



	<i>Editorial</i>	<i>Edición/ Proyecto</i>	<i>ISBN</i>
<b>Dibujo Técnico I</b>	<b>DONOSTIARRA</b>	<b>2023</b>	<b>9788411202145</b>

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>		Libros de texto y materiales complementarios
<i>Digitales e informáticos</i>		Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a> Uso del entorno digital del proyecto para la interacción profesor-alumno
<i>Medios audiovisuales y multimedia</i>		Recursos audiovisuales
<i>Manipulativos</i>	Útiles de dibujo.	
<i>Otros</i>		

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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
<b>Plan de Fomento de la lectura</b>	Lectura en voz alta de enunciados y razonamientos técnicos para conseguir una mejor comprensión lectora. Lectura audiovisual de secuencias de películas con temática relacionada con el dibujo técnico.	Todas
<b>Plan de internacionalización</b>	Estudio de los mapas(escalas) y formas geométricas en los monumentos de interés y arte propios de las zonas con las que se realizan intercambios escolares y viajes de estudio.	Todas
<b>Plan de digitalización</b>	Lo desarrollaremos a través de proyectos y de los materiales facilitados como las nuevas pizarras digitales. Se utilizarán programas como el Pale Moon o Ruffles para aplicaciones de aprendizaje del dibujo técnico.	Todas
<b>Plan de refuerzo y recuperación</b>	Atención y seguimiento personalizado del alumnado mediante trabajos de refuerzo y/o de recuperación de la asignatura.	Entrega de trabajos y/o examen en los plazos indicados al alumno



Plan de atención a la diversidad	Se adaptarán contenidos y metodología si fuera necesario, proponiendo materiales en distinto soporte que contribuyan a la formación en igualdad de todos los alumnos.	Todas
----------------------------------	---	-------

**g) Actividades complementarias y extraescolares.**

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia	Estimular el deseo de investigar y saber	
Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia	Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.	
Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...	Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural	
Fiestas y celebraciones	Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea	
Intercambios culturales con otros centros	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.	
Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro	Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación	

**h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.**

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ofrecer diferentes herramientas y variedad de formatos para la elaboración del producto final.</li> <li>▪ Imágenes y textos para activar conocimientos previos.</li> <li>▪ Dinámicas cooperativas para la transferencia de conocimiento entre iguales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guía de uso de las herramientas digitales.</li> <li>▪ Explicaciones detalladas para cada fase de la SA y tarea de la actividad.</li> <li>▪ Desglosar los objetivos de la SA en acciones y tareas concretas y evaluables.</li> <li>▪ Escala de valoración para realizar un seguimiento de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ejemplos de presentación de otros años.</li> <li>▪ Escalas de valoración antes y después de la SA para ver el grado de consecución de los objetivos de la misma en diferentes momentos y fomentar la autoevaluación y la reflexión.</li> </ul>



2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Adaptación curricular de acceso /no significativa</i>	<i>Observaciones</i>
A	Adaptación curricular de acceso	Adaptación metodológica
B	Adaptación curricular no significativa	Adaptación metodológica
C	Elija un elemento.	
D	Elija un elemento.	

i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag. 9)

j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Adecuación de la secuenciación temporal programada.	Actas de las reuniones de departamento.	Seguimiento mensual de los contenidos y los criterios de evaluación	Profesores del departamento
La aplicación de los criterios de evaluación del aprendizaje.			
Las medidas de refuerzo y apoyo empleadas.			
La idoneidad de la metodología, así como de los materiales y recursos empleados.			
Resultados de las evaluaciones	Informe recogido en la reunión de departamento	Análisis trimestral de evaluación de resultados.	Profesores del departamento
Análisis general del curso.	Memoria del departamento	Final de curso	Departamento didáctico y sus profesores

**Propuestas de mejora:**

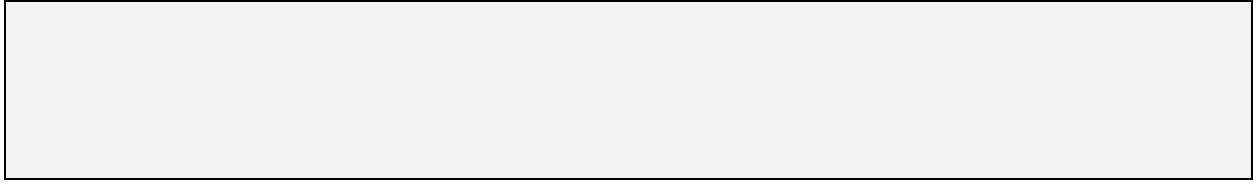
El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

A partir de estas evaluaciones se realizarán las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

La programación didáctica está en continuo cambio con un propósito siempre de mejora.



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





Los criterios de evaluación y los contenidos de Dibujo Técnico I son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</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)	5%	A.1 A.3 A.4 A.8 A.9	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	1.1.1 Interpreta 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.	40%	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4 SA 5
				1.1.2 Interpreta 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.	30%	<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4 SA 5
				1.1.3 Interpreta 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.	30%	<i>Diario del profesor</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4 SA 5
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y	6%	A.1 A.2 A.8	CT1 CT2 CT3	2.1.1 Realiza trazados geométricos sencillos	100%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3



propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)		A.9	CT4 CT5	haciendo uso de la escuadra y el cartabón. Comprende la composición geométrica descrita en un enunciado y determinar gráficamente los lugares geométricos indicados. Realiza operaciones con segmentos. Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables. Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos. Construye polígonos regulares mediante métodos generales. Dibuja polígonos estrellados. Resuelve problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza. Dibuja figuras iguales, semejantes y proporcionales a una figura dada. Conoce y aplica el concepto de escala. Construye figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.				SA 4 SA 5
--	--	-----	------------	---	--	--	--	--------------





				<p>Resuelve problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.</p> <p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.</p> <p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.</p> <p>Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan hélices.</p> <p>Analiza y reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.</p>				
				2.1.2				
				2.1.3				
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)	6%	A.1 A.2 A.5 A.7 A.9	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	<p>2.2.1 Resuelve geoméricamente operaciones aritméticas.</p> <p>Dibuja ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.</p> <p>Construye triángulos conociendo sus lados, sus</p>	100%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3



				<p>ángulos, sus rectas o sus puntos notables. Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos. Construye polígonos regulares mediante métodos generales. Dibuja polígonos estrellados. Traza figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje. Comprende la traslación y el giro de elementos. A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado. A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado. Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan hélices. Analiza y reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.</p>				
				2.2.2				
				2.2.3				



<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>	6%	A.1 A.8 A.9	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	<p>2.3.1 Dada una figura geométrica, sabe indicar los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen.</p> <p>Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.</p> <p>Sabe enlazar una serie de puntos y traza a partir de ellos un recorrido curvo continuo.</p> <p>A partir de los centros y puntos de tangencia, sabe reproducir una figura enlazando de forma correcta los distintos tramos rectos y curvos.</p> <p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.</p> <p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.</p> <p>Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan hélices.</p>	100%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 4 SA 5
--	----	-------------------	---------------------------------	---	------	------------------------	-------------------------	--------------



				Analiza y reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.				
				2.3.2				
				2.3.3				
3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)	6%	B.1 B.2 B.3 B.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	3.1.1 Representa puntos en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa planos en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas incluidas en planos. Representa la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección. Halla la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprende los procesos para su realización gráfica Comprende las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano. Comprende las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos y recta y plano. Halla distancias entre los elementos punto, recta y plano.	100%	Proyecto	Coevaluación	SA 6



				3.1.2				
				3.1.3				
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	7%	B.1 B.2 B.3 B.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	3.2.1 Representa puntos en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa planos en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas incluidas en planos. Representa la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección. Halla la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprende los procesos para su realización gráfica Comprende las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano. Comprende las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos y recta y plano. Halla distancias entre los elementos punto, recta y plano.	100%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 6



				3.2.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.2.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)	6%	B.1 B.2 B.5	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	3.3.1 Sabe trazar puntos, rectas y planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado. A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado. Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados. Sabe trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.	100%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA 7</i>
				3.3.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.3.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	6%	B.1 B.2 B.6	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	3.4.1 Representa en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema	100%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA 8</i>



				<p>isométrico y caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado. Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibuja las proyecciones de rectas descritas en el enunciado. Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado. Representa en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas. Representa en perspectiva isométrica y caballera piezas geométricas.</p>						
				3.4.2					Elija un elemento.	Elija un elemento.
				3.4.3					Elija un elemento.	Elija un elemento.
<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>	6%	<p>B.1 B.2 B.6</p>	<p>CT1 CT2 CT3 CT4 CT5</p>	<p>3.5.1 Representa en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico y caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.</p>	100%	<p><i>Prueba práctica</i></p>	<p><i>Heteroevaluación</i></p>	<p>SA 8</p>		



				<p>Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibuja las proyecciones de rectas descritas en el enunciado. Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado. Representa en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas. Representa en perspectiva isométrica y caballera piezas geométricas.</p>						
				3.5.2					Elija un elemento.	Elija un elemento.
				3.5.3					Elija un elemento.	Elija un elemento.
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)	6%	B.1 B.2 B.7	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	<p>3.6.1 Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico. Determina planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección. Determina en sistema cónico intersección de planos y de recta-plano. Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.</p>	100%	Proyecto	Coevaluación	SA 9		





				Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista. Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.				
				3.6.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.6.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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)	6%	B.1 B.2 B.3 B.4 B.7	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	3.7.1 Representa puntos en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa planos en sistema diédrico y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas incluidas en planos. Representa la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección. Halla la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprende los procesos para su realización gráfica	100%	<i>Guía de observación</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 6 SA 7 SA 8 SA 9



				<p>Comprende las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano. Comprende las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos y recta y plano. Halla distancias entre los elementos punto, recta y plano. Sabe trazar puntos, rectas y planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado. A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado. Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados. Sabe trazar perfiles longitudinales en planos topográficos. Representa en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico y caballera a partir</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--



				<p>de los puntos y rectas descritos en un enunciado. Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibuja las proyecciones de rectas descritas en el enunciado. Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado. Representa en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas. Representa en perspectiva isométrica y caballera piezas geométricas. Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico. Determina planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección. Determina en sistema cónico intersección de planos y de recta-plano. Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección. Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--



				Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.				
				3.7.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.7.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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)	6%	C.1 C.2 C.3 C.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	4.1.1		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				4.1.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				4.1.3 Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas. Conoce los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos. Conoce y sabe utilizar las líneas normalizadas. Sabe escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo, conoce la designación correcta y sabe cómo inscribirla en el cuadro de rotulación correspondiente. Conoce y aplica los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación.	100%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 10 SA 11 SA 12



				<p>Realiza croquis a mano alzada claros y completos</p> <p>Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y las distribuye en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas.</p> <p>A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, sabe representar la vista en corte de una pieza.</p> <p>Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza</p> <p>Reconoce y sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte.</p> <p>Mide y acota correctamente según normas UNE diferentes geometrías.</p> <p>Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios.</p> <p>Representa y acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--



				cortes que resulten necesarios.				
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)	6%	C.1 C.2 C.3	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	4.2.1		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				4.2.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				4.2.3 Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas. Conoce los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos. Conoce y sabe utilizar las líneas normalizadas. Sabe escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo, conoce la designación correcta y sabe cómo inscribirla en el cuadro de rotulación correspondiente. Conoce y aplica los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación. Realiza croquis a mano alzada claros y completos		<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Autoevaluación</i>	<i>SA 10</i>
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite	6%	C.1 C.3 C.4	CT1 CT2 CT3	4.3.1 Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y las distribuye	100%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11 SA 12</i>



simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)			CT4 CT5	en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas. A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, sabe representar la vista en corte de una pieza. Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza Reconoce y sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte. Mide y acota correctamente según normas UNE diferentes geometrías. Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios. Representa y acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios				
			4.3.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.		



				4.3.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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)	6%	C.1 C.3 C.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	4.4.1 Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y las distribuye en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas. A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, sabe representar la vista en corte de una pieza. Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza Reconoce y sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte. Mide y acota correctamente según normas UNE diferentes geometrías. Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios. Representa y acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en	100%	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 11 SA 12





				perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios.				
				4.4.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				4.4.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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%	D.1 D.2 D.3 D.4 D.5 D.6 D.7 D.8	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	5.1.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	30%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 1 SA 2 SA 3 SA 4
				5.1.2 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	35%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8
				5.1.3 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	35%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 9 SA 10 SA 11 SA 12
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%	D.1 D.3 D.4 D.5 D.6 D.7 D.8	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	5.2.1				
				5.2.2 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	50%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8
				5.2.3 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	50%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 9 SA 10 SA 11 SA 12



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación

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



## **ANEXO I. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º BACHILLERATO**

### **A. Fundamentos geométricos.**

- A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- A.2 Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- A.3 Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.
- A.4 Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.
- A.5 Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- A.6 Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- A.7 Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.
- A.8 Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.
- A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

### **B. Geometría proyectiva.**

- B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.
- B.2 Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
- B.3 Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- B.4 Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- B.5 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- B.6 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 representación simplificada de formas circulares.
- B.7 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

### **C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.**

- C.1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- C.2 Formatos. Doblado de planos.
- C.3 Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- C.4 Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.

### **D. Sistemas CAD.**

- D.1 Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- D.2 Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

- D.3 Aplicaciones vectoriales 2-3D.
- D.4 Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- D.5 Visualización 2D y 3D.
- D.6 Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- D.7 Vistas y escenas renderizadas.
- D.8 Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.



## **ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO**

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

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

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

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

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación

**IES JUAN DE JUNI**

**CURSO 2023/2024**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE  
DIBUJO TÉCNICO II DE 2º BACHILLERATO**



## **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO II DE 2º BACHILLERATO**

### **a) Introducción: conceptualización y características de la materia.**

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

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

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

### **c) Metodología didáctica.**

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

El desarrollo del currículo requiere un enfoque globalizador e interdisciplinar que en la medida de lo posible tome como punto de partida temas de interés del alumnado, en torno a los cuales se articulen el conjunto de saberes curriculares, evitando de este modo la segmentación del aprendizaje y el conocimiento. En este sentido, se proporcionarán experiencias de aprendizaje basadas en la investigación, la reflexión y la comunicación, que favorezcan el desarrollo de la creatividad. Además, se favorecerá un aprendizaje contextualizado, que implique la participación de la comunidad educativa el establecimiento de una comunicación activa con el contexto social, cultural y profesional.

La metodología que con carácter general emplearemos para evaluar a nuestro alumnado será la observación continuada y sistemática del proceso de aprendizaje. También nos apoyaremos en la realización de pruebas escritas para evaluar los conocimientos adquiridos y su aplicación práctica. Así pues, nuestra metodología aplicada a esta materia tendrá las siguientes características:

- Explicación del profesor potenciando el papel activo del alumno en su proceso de aprendizaje.
- Participación del alumno en clase.
- Trabajo reflexivo, personal y crítico por parte del alumno. Se trata de fomentar en el alumnado una actitud permanente de análisis y reflexión.
- Investigación acudiendo a las fuentes de información.
- Promover un talante cooperativo y dialogante en los alumnos.

Por otro lado, el proceso de aprendizaje favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, la autonomía personal y el desarrollo de procesos de metacognición. En este sentido, se potenciará la resiliencia, la capacidad de adaptación, aprendiendo a afrontar situaciones de frustración, desarrollando la confianza en sí mismo, la gestión emocional, la escucha activa y el respeto de distintos puntos de vista o creencias de los demás.

El trabajo en equipo y la colaboración serán principios esenciales en el aprendizaje, que favorezcan en el alumnado el desarrollo de habilidades sociales para afrontar su preparación al ámbito profesional.

En el enfoque de aprendizaje tendrá especial trascendencia el trabajo en equipo del profesorado que garantice la coordinación entre los docentes de la misma etapa y facilite el aprendizaje interdisciplinar, así como la coordinación con los docentes de la etapa educativa anterior, favoreciendo la continuidad del proceso educativo del alumnado y una transición positiva.

#### **ESTILOS**



Uno de los elementos clave en el modelo de enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación del alumnado, lo que implica un planteamiento del papel del alumnado, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. La motivación se relaciona directamente con el rendimiento académico del alumnado, por lo que el profesorado deberá plantear actividades y tareas que fomenten esa motivación e implicación.

### ***Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:***

En la etapa de bachillerato, al igual que en otras etapas, la variable grupo puede ser clave en el logro académico. El grupo es determinante en varias facetas: es fuente estímulos que impacta en los niveles de ajuste afectivo de cada uno de sus integrantes, determina el clima de convivencia, marca la madurez en el desarrollo de las relaciones sociales y agrupa al alumnado según sus incipientes intereses profesionales y académicos.

Teniendo en cuenta dichos aspectos, la variable grupo admite diversas consideraciones como recurso metodológico. El trabajo individual debe alternar con el trabajo cooperativo y en equipo (ya sea en parejas, pequeño o gran grupo), adecuadamente planificado, puesto que este es una vía de primer nivel para la adquisición de ciertos aprendizajes, independientemente de sus aportaciones en el desarrollo emocional, social y de otro tipo. Ese trabajo colaborativo y en equipo lleva asociada habitualmente la incorporación de actividades y tareas de naturaleza diversa en su presentación, desarrollo, ejecución y formato, que contribuyen a fomentar las relaciones entre aprendizajes, facilitar oportunidades de logro a todos y mejora la motivación. De esta manera, estos agrupamientos se realizarán de manera flexible adaptados al desarrollo de las actuaciones previstas.

### **d) Secuencia de unidades temporales de programación.**

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<i>SA 1: Potencia, inversión y tangencias</i>	<i>14– 30 de septiembre</i>
	<i>SA 2: Curvas cónicas</i>	<i>2-20 de octubre</i>
	<i>SA 3: Transformaciones geométricas</i>	<i>23 de octubre - 17 de noviembre</i>
	<i>SA 4: Dibujantes viajeros</i>	<i>20-24 de noviembre</i>
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	<i>SA 5: Sistema diédrico. Métodos y cuerpos geométricos</i>	<i>27 de noviembre-19 de enero</i>
	<i>SA 6: Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo</i>	<i>22 de enero-1 de febrero</i>
	<i>SA 7: Sistema de planos acotados</i>	<i>2 de febrero-9 de febrero</i>
	<i>SA 8: Sistema cónico</i>	<i>14 de febrero-23 de febrero</i>
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	<i>SA 9: Normalización, croquización y escalas</i>	<i>26 de febrero-22 de marzo</i>
	<i>SA 10: Cortes, secciones y roturas</i>	<i>3 de abril-30 de abril</i>
	<i>SA 11: Proyectos</i>	<i>2 -17 de mayo</i>

### **e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.**





	<i>Editorial</i>	<i>Edición/ Proyecto</i>	<i>ISBN</i>
<i>Dibujo técnico II</i> <i>2 bachillerato</i>	<b>DONOSTIARRA</b>	<b>DONOSTIARRA 2023</b>	<b>978-84-1910-256-0</b>

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	- Elaborados por el profesor: apuntes del profesor, actividades de aula, actividades interactivas, presentaciones, elaboración de proyectos, etc...	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Libro de texto del alumno</b></li><li>▪ <b>Esquemas y apuntes</b> elaborados en clase</li><li>▪ Los <b>recursos fotocopiables</b> de la propuesta didáctica de DONOSTIARRA con actividades de refuerzo, de ampliación y de evaluación.</li></ul>
<i>Digitales e informáticos</i>	- Plataforma de - Presentaciones digitales. (power point, youtube, prezzi...) - Páginas web, enlaces, web de centro. - Archivos en PDF.	ordenador, pizarra digital, proyector, etc.
<i>Medios audiovisuales y multimedia</i>	podcast, audiolibros, etc.	podcast, audiolibros, etc.
<i>Manipulativos</i>	Conexión a internet; cuenta de correo de "educa.jcyl.es"; plataformas: "TEAMS y redes sociales: Twitter	
<i>Otros</i>	<b>Recursos del centro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ordenadores portátiles</li><li>▪ Tablets</li><li>▪ Proyector</li></ul>	

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



<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
Plan de Lectura	Lectura en clase de textos relacionados con la materia. Visionado de escenas de películas con temática relacionada con la materia. Ilustraciones a partir de textos escritos.	Todas
Plan de internacionalización	Estudio de los mapas, monumentos de interés y arte propios de las zonas con las que se realizan intercambios escolares (Francia) y viajes de estudio (Londres).	Todas
Plan TIC	Lo desarrollaremos a través de proyectos y de los materiales facilitados como las nuevas pizarras digitales. Se realizarán presentaciones digitales en Canva, Word, PowerPoint...	Todas
Plan de refuerzo y recuperación	Atención y seguimiento personalizado del alumnado mediante trabajos de refuerzo y/o de recuperación de la asignatura.	Todas
Plan de Atención a la Diversidad	Se adaptarán contenidos y metodología si fuera necesario, proponiendo materiales en distinto soporte que contribuyan a la formación en igualdad de todos los alumnos.	Todas
Otro: _____		
Otro: _____		

**g) Actividades complementarias y extraescolares.**

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia	Estimular el deseo de investigar y saber	
Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia	Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.	
Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...	Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural	
Fiestas y celebraciones	Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea	
Intercambios culturales con otros centros	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.	



Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro	Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación	

### h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

#### 1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ofrecer diferentes herramientas y variedad de formatos para la elaboración del producto final.</li> <li>▪ Imágenes y textos para activar conocimientos previos.</li> <li>▪ Dinámicas cooperativas para la transferencia de conocimiento entre iguales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guía de uso de las herramientas digitales.</li> <li>▪ Explicaciones detalladas para cada fase de la SA y tarea de la actividad.</li> <li>▪ Desglosar los objetivos de la SA en acciones y tareas concretas y evaluables.</li> <li>▪ Escala de valoración para realizar un seguimiento de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ejemplos de presentación de otros años.</li> <li>▪ Escalas de valoración antes y después de la SA para ver el grado de consecución de los objetivos de la misma en diferentes momentos y fomentar la autoevaluación y la reflexión.</li> </ul>

#### 2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Adaptación curricular de acceso /no significativa</i>	<i>Observaciones</i>
A	Adaptación curricular de acceso	Adaptación metodológica
B	Adaptación curricular no significativa	Adaptación metodológica
C	Elija un elemento.	
D	Elija un elemento.	

### i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag.8)

### j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
. Adecuación de la secuenciación temporal programada.	. Actas de las reuniones de departamento.		Profesores del departamento



<p>. La aplicación de los criterios de evaluación del aprendizaje.</p> <p>.Las medidas de refuerzo y apoyo empleadas.</p> <p>.La idoneidad de la metodología, así como de los materiales y recursos empleados.</p>		Seguimiento mensual de los contenidos y los criterios de evaluación	
.Resultados de las evaluaciones	Informe recogido en la reunión de departamento	Análisis trimestral de evaluación de resultados.	Profesores del departamento
Análisis general del curso.	Memoria del departamento	Final de curso	Departamento didáctico y sus profesores

***Propuestas de mejora:***

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.

A partir de estas evaluaciones se realizarán las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

La programación didáctica está en continuo cambio con un propósito siempre de mejora.



Los criterios de evaluación y los contenidos de Dibujo Técnico II son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso o CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
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)	6%	A.1 C.1 C.2 C.3	CT1 CT2 CT3 CT4	1.1.1 Sabe dividir una forma compleja en otras simples.	50%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 11
				1.1.2 Interpreta 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.	50%	<i>Trabajo de investigación Proyecto</i>	<i>Coevaluación Autoevaluación</i>	SA 11
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%	A.1 B.1 B.2 B.3 B.4 C.1 C.2	CT1 CT2 CT3	2.1.1 Conoce las transformaciones geométricas	50%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 11
				2.1.2 Relaciona las transformaciones geométricas y los sistemas de representación	50%	<i>Portfolio</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 11 SA 5 SA 6
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%	A.2 B.1 B.2 B.3 B.4	CT1 CT2 CT3	2.2.1 Conoce la construcción de figuras homólogas.	25%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 3
				2.2.2 Conoce la construcción de curvas cónicas homólogas de una circunferencia.	25%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 2 SA 3
				2.2.3 Conoce la construcción de figuras afines.	25%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 3
				2.2.4 Conoce la construcción de elipses afines de una circunferencia.	25%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA 3



2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	6%	A.3 C.2 C.3	CT3 CT4 CT5	2.3.1 Resuelve la forma de trazar circunferencias tangentes a otras circunferencias o rectas aplicando los conceptos de potencia.	100%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 1
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)	6%	A.4 C.2 C.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	2.4.1 Conoce qué son y cómo se determinan los focos, las directrices, los radios vectores y las circunferencias principal y focales de las curvas cónicas.	40%	Portfolio	Autoevaluación	SA 1 SA 2
				2.4.2 Sabe cómo dibujar una elipse, cómo trazar rectas tangentes y cómo hallar los puntos de intersección con una recta.	30%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 2
				2.4.3 Sabe cómo dibujar una parábola, cómo trazar rectas tangentes y cómo hallar los puntos de intersección con una recta.	30%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 2
				2.4.4 Sabe cómo dibujar una hipérbola, cómo trazar rectas tangentes y cómo hallar los puntos de intersección con una recta.	30%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 2
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	6%	B.1 B.3 C.2	CT1 CT2 CT3	Sabe dibujar perspectivas axonométricas a mano alzada partiendo de las vistas de una pieza	50%	Portfolio	Coevaluación	SA 6 SA 9



representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)				A partir de unos datos establecidos para la realización de un proyecto, define el tipo de proyecto a realizar, así como la planificación del mismo.	50%	Registro anecdótico	Coevaluación	SA 11
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)	6%	B.1 C.1 C.3 C.4	CT2 CT3 CT4 CT5	Lleva a cabo la presentación en público de un pequeño proyecto utilizando herramientas propias para su realización.	25%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA 5 SA 11
				Resuelve ejercicios de paralelismo y perpendicularidad	25%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 5
				Sabe determinar distancias entre puntos, rectas y planos.	25%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 5
				Realiza abatimientos, giros y cambios de plano de puntos, rectas, planos y figuras planas.	25%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 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)	6%	B.1 C.2 C.3	CT2 CT3 CT4 CT5	Sabe representar pirámides, prismas, conos y cilindros y hallar la sección con un plano y la intersección con una recta, así como efectuar sus desarrollos.	35%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 5
				Sabe dibujar las proyecciones de los cinco poliedros regulares en distintas posiciones.	35%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 5
				Representa la esfera en sistema diédrico y la sección con un plano proyectante.	30%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 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)	6%	B.3 C.1 C.2	CT2 CT3 CT4 CT5	Conoce la representación de puntos, rectas y planos en sistema axonométrico y las condiciones de pertenencia de puntos y rectas en planos.	30%	Cuaderno del alumno	Autoevaluación	SA 6



				Dibuja figuras planas y circunferencias situadas en los planos axonométricos o en planos paralelos.	35%	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 6
				Representa pirámides, prismas y demás figuras sólidas, así como diversas perspectivas de piezas.	35%	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 6
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)	6%	B.2 C.2 C.3	CT1	Sabe trazar distintas posiciones de puntos, rectas y planos en el sistema de planos acotados.	35%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 7
			CT2	Determina la intersección entre planos en distintas posiciones y entre rectas y planos.	35%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 7
			CT3	Resuelve el trazado de cubiertas con faldones de igual o distinta pendiente.	30%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 7
			CT4 CT5					
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)	6%	C.1 C.2 D.1 D.2 D.3	CT2	Utiliza nomenclatura normalizada	35%	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA 9
			CT3	Conoce las normas de acotación	30%	<i>Diario del profesor</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 9 SA 10
			CT4 CT5	Sabe utilizar los distintos tipos de líneas con criterio	35%	<i>Diario del profesor</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 9 SA 10
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)	6%	C.1 C.2 C.3 D.1 D.2 D.3	CT1	4.1.2 Croquiza y elabora a manoalzada vistas, cortes, perspectivas, etc., de piezas y figuras.	35%	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 9 SA 10
			CT2	Sabe representar las vistas de una pieza y distribuirlas en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas.	35%	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 9 SA 10
			CT3 CT4 CT5	Realiza cortes en una pieza a partir del plano de corte indicado en una de las vistas.	30%	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 9 SA 10





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)	6%	C.1 C.2 C.3	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	Realiza y sitúa correctamente diversas secciones en una pieza a partir de las trazas de los planos de corte indicados.	20%	<i>Portfolio</i>	<i>Autoevaluación</i>	<i>SA 9</i>
				Traza con líneas normalizadas las vistas, cortes, secciones, perspectivas, etc. de los planos.	40%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA 9</i>
				Trabaja con perspectivas normalizadas la representación tridimensional de las figuras.	40%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA 9</i>
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%	D.1 D.2 C.1 C.2	CT1 CT2 CT4 CT5	Lleva a cabo la presentación en público de un pequeño proyecto utilizando herramientas propias para su realización.	40%	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>
				Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	40%	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>
				Modela espacios arquitectónicos con aplicaciones CAD.	20%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>
Realiza de forma individual y colectiva proyectos utilizando aplicaciones informáticas.	6%	D.1 D.3	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	Planifica y reflexiona el desarrollo de proyectos sencillos arquitectónicos o de ingeniería realizados con herramientas digitales.	50%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>
				Realiza la programación de tareas de un pequeño proyecto mediante un diagrama Gantt.	50%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>



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%	D.2	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	Lleva a cabo la presentación en público de un pequeño proyecto utilizando herramientas propias para su realización.	100%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>
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)	6%	D.3 D.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	Planifica y reflexiona el desarrollo de proyectos sencillos arquitectónicos o de ingeniería realizados con herramientas digitales.	50%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 9 SA 10 SA 11</i>
				Realiza de forma individual y colectiva proyectos utilizando aplicaciones informáticas.	50%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA 11</i>



## **ANEXO I. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO II DE 2º BACHILLERATO**

### **A. Fundamentos geométricos.**

- A.1 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.
- A.2 Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- A.3 Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- A.4 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.**

- B.1 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.
- B.2 Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- B.3 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- B.4 Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

### **C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.**

- C.1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- C.2 Diseño, ecología y sostenibilidad.
- C.3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- C.4 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

### **D. Sistemas CAD.**

- D.1 Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
- D.2 Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
- D.3 Modelado y renderizado de proyectos.
- D.4 Impresión en 3D.



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación

## **ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO**

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

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

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

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

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.



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

**IES JUAN DE JUNI**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

**DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL**

**Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO**



## **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO**

### **a) Introducción: conceptualización y características de la materia.**

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

### **b) Diseño de la evaluación inicial.**

**Título de la Evaluación Inicial:** "Exploración de Habilidades Artísticas"

**Objetivo de la Evaluación Inicial:** Evaluar el nivel de conocimiento y habilidades de los estudiantes en diversas áreas de la expresión artística al comienzo del curso.

**Contenidos a Evaluar:** Dibujo y pintura, escultura, artes audiovisuales y diseño.

**Procedimiento de Evaluación:** La evaluación inicial se realizará en dos partes: una parte escrita y una parte práctica.

- A. **Parte Escrita (Preguntas Teóricas):** Responderán preguntas teóricas relacionadas con los conceptos básicos de las áreas artísticas mencionadas. Las preguntas incluirán definiciones, historia del arte y conceptos clave. Esta parte evaluará el conocimiento teórico.
- B. **Parte Práctica:** Realizarán una serie de ejercicios prácticos. Crearán una serie de dibujos y pinturas utilizando diferentes técnicas secas y húmedas. Esta parte evaluará las habilidades prácticas y la creatividad.

**Criterios de Evaluación:** Se establecerán criterios específicos de evaluación en aspectos como la técnica, la composición, la originalidad, el uso del color y la creatividad.

**Instrumentos de Evaluación:** Se utilizarán rúbricas para evaluar las actividades prácticas, y se asignarán calificaciones en función de cómo cumplan con los criterios de evaluación establecidos.

**Tiempo y Recursos:** La evaluación inicial se llevará a cabo en una o dos sesiones de clase, dependiendo de la duración de las actividades prácticas. Se requerirán materiales artísticos adecuados para las actividades prácticas.

**Observaciones:** Al finalizar la evaluación inicial, se espera tener una comprensión clara del nivel de conocimiento y habilidades artísticas. Esto ayudará a adaptar la programación didáctica para abordar las necesidades individuales y grupales de los estudiantes a lo largo del curso.

<b><i>Criterios de evaluación</i></b>	<b><i>Instrumento de evaluación</i></b>	<b><i>Número de sesiones</i></b>	<b><i>Agente evaluador</i></b>	<b><i>Observaciones</i></b>
Conocer los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el	Prueba escrita	1/2	Autoevaluación	Al finalizar la evaluación inicial, se espera tener una comprensión clara del nivel de conocimiento y habilidades artísticas. Esto



plano, así como la forma, el color y la textura. Composición. Conceptos, posibilidades expresivas y comunicativas. Reconocer las formas geométricas en el arte y en el entorno.				ayudará a adaptar la programación didáctica para abordar las necesidades individuales y grupales de los estudiantes a lo largo del curso.
Conocer las técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Composición, originalidad, uso del color y creatividad.	Prueba práctica	1/2	Coevaluación	
Conocer las técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Composición, originalidad, uso del color y creatividad.	Prueba práctica	1	Heteroevaluación	

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

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

### d) Metodología didáctica.

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

- El docente potenciará la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos:  
Se trabajará la individualización del aprendizaje y la progresiva promoción de la autonomía del alumno con la búsqueda selectiva de información y el tratamiento de esta a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.
- El docente planificará tareas y actividades que estimulen la expresión oral y la comunicación.
- Se propondrán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos de manera interdisciplinar y transversal. Para ello será imprescindible la coordinación de todos los miembros del equipo docente.
- Se trabajará por proyectos o el aprendizaje basado en propuestas o retos, usando metodologías activas, con técnicas muy variadas, como la expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento.
- Se realizarán las tareas creativas y colaborativas, considerando que puedan adaptarse, a los distintos ritmos de aprendizaje, posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, integración o dificultades específicas de aprendizaje.
- Se hará uso de materiales muy variados:
  - Materiales impresos (murales, libros, prensa...)
  - Audiovisuales, multimedia, informáticos, móviles.
  - Materiales específicos de las distintas técnicas gráfico-plásticas (lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, pinceles, arcilla...)



### **Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:**

Los grupos de 1º de ESO desarrollarán las clases de EPVA en su aula de referencia. En el IES Juan de Juni sólo existe un aula específica para el departamento. Esta aula está situada en el sótano, pero los alumnos de 1º de ESO tienen sus aulas en la primera planta. La experiencia nos ha demostrado que para alumnos de esta edad es conveniente hacer el menor número de cambios de aula como sea posible para favorecer el orden y minimizar la pérdida de tiempo.

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y 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 muestren 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 que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a 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 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 responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos.

Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les 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 ello 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.

El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminaciones necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo:

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

### **e) Secuencia de unidades temporales de programación.**

	<b>Título</b>	<b>Fechas y sesiones</b>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	SA 1: Mi Kandinsky	25 de septiembre - 11 de octubre 8 sesiones
	SA 2: Catálogo de texturas	16-25 de octubre 4 sesiones
	SA 3: Enmarañados	26-31 de octubre 2 sesiones
	SA 4: Viaje por el arte	6-17 de noviembre 6 sesiones
	SA 5: Encajamos la Navidad	20-24 de noviembre 3 sesiones
	SA 6: Estrellados	27 de noviembre-5 de diciembre 4 sesiones
	SA 7: Proyectamos la Historia	11-22 de diciembre 5 sesiones
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	SA 8: A todo color	8 -19 de enero 5 sesiones
	SA 9: Decoro mi cueva	22-31 de enero





# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

		5 sesiones
	SA 10: Desbandada	1-9 de febrero 4 sesiones
	SA 11: Construyendo nuestro futuro	14-23 de febrero 5 sesiones
	SA 12: El protagonista de mi historia	26 de febrero-1 de marzo 3 sesiones
	SA 13: Una de aventuras	4-11 de marzo 5 sesiones
	SA 14: Prepara las palomitas	12-15 de marzo 1 sesión
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	SA 15: Acción	3-5 de abril 2 sesiones
	SA 16: Sigue la flecha	8-26 de abril 7 sesiones
	SA 17: Haz que todo gire	29 de abril – 10 de mayo 5 sesiones
	SA 18: Transfórmate	13 de mayo-24 de mayo 6 sesiones
	SA 19: Proporción inverosímil	27 de mayo – 7 de junio 5 sesiones
	SA 20: Un mundo sostenible (Proyecto final)	10-21 de junio 6 sesiones

## f) En su caso, concreción de proyectos significativos.

Título	Temporalización por trimestres	Tipo de aprendizaje	Materia / Materias
Viaje por el arte	1º trimestre	Disciplinar	Epva
Paloma de la Paz	2º trimestre	Interdisciplinar	Epva / Lengua
Búscame en los museos	3º trimestre	Interdisciplinar	Epva / Lengua / Historia

## g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual I. Secundaria. Castilla y León.	<b>Editorial</b>	<b>Edición/ Proyecto</b>	<b>ISBN</b>
	<b>CASALS</b>	<b>Código Abierto</b>	<b>978-84-2187-399-1</b>

	Materiales	Recursos
<b>Impresos</b>	Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Folletos turísticos.</li> <li>▪ Catálogos de museos.</li> </ul>
<b>Digitales e informáticos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Herramientas de Microsoft</li> <li>▪ Photoshop</li> <li>▪ Canva</li> </ul>



<b>Medios audiovisuales y multimedia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (<a href="http://museoreinasofia.es">museoreinasofia.es</a>)</li> <li>▪ Museo Guggenheim Bilbao. Entra y planea tu visita (<a href="http://guggenheim-bilbao.eus">guggenheim-bilbao.eus</a>)</li> <li>▪ Biblioteca de recursos Espiral Cromática (<a href="http://google.com">google.com</a>)</li> <li>▪ Home   Fundación Telefónica España (<a href="http://fundaciontelefonica.com">fundaciontelefonica.com</a>)</li> </ul>
<b>Manipulativos</b>	<p>Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...</p> <p>Material para reciclaje.</p> <p>Técnicas secas (Lápices de distinta dureza, grafitos, lápices de colores, ceras, pasteles, carboncillo ...) técnicas húmedas (acuarela, témpera, pintura para tela ...), técnicas de grabado (linóleo) y técnicas tridimensionales (papel maché, cartones, alambre, arcilla...).</p>	
<b>Otros</b>		

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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
<b>Plan de Fomento de la lectura</b>	Lectura en clase de los libros propuestos por el plan de fomento de la lectura presentado por el Departamento de Lengua y Literatura. Ilustraciones a partir de textos escritos.	Todas
<b>Plan de internacionalización</b>	Estudio de los mapas, monumentos de interés y arte propios de las zonas con las que se realizan intercambios escolares y viajes de estudio.	Todas
<b>Plan de digitalización</b>	Lo desarrollaremos a través de proyectos y de los materiales facilitados como las nuevas pizarras digitales. Se realizarán presentaciones digitales en Canva, Word, PowerPoint...	Todas
<b>Plan de refuerzo y recuperación</b>	Atención y seguimiento personalizado del alumnado mediante trabajos de refuerzo y/o de recuperación de la asignatura.	Entrega de trabajos y/o examen en los plazos indicados al alumno
<b>Plan de atención a la diversidad</b>	Se adaptarán contenidos y metodología si fuera necesario, proponiendo materiales en distinto soporte que contribuyan a la formación en igualdad de todos los alumnos.	Todas



**i) Actividades complementarias y extraescolares.**

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
SEMINCI	Visionado de películas a concurso y análisis de estas.	PRIMER TRIMESTRE
Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia	Estimular el deseo de investigar y saber	A LO LARGO DEL CURSO
Celebración de efemérides: Día contra la violencia hacia las mujeres, Día del Libro, Día de la Paz...	Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural	A LO LARGO DEL CURSO
Fiestas y celebraciones	Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea	A LO LARGO DEL CURSO
Intercambios culturales con otros centros	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.	A LO LARGO DEL CURSO
Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro	Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación	A LO LARGO DEL CURSO

**j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.**

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<p>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos.</p> <p><b>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos. Resaltar cómo los términos o expresiones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos. Insertar apoyos para</b></p>	<p><b>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</b> Proporcionar alternativas para interactuar con los materiales educativos.</p> <p><b>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</b> Resolver los problemas utilizando estrategias variadas. Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo, que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar</p>	<p><b>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</b> Proporcionar a los estudiantes, posibilidades de elección en cuanto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El nivel de desafío percibido.</li> <li>• El tipo de premios o recompensas disponibles.</li> <li>• El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias.</li> <li>• Las herramientas para recoger y producir información.</li> </ul>



**el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones). Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, coloquialismos...).**

- Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente
- Hacer explícitas las relaciones entre los elementos.

**Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.**

**Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, vídeos, etc.). Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración, vídeo, viñeta de cómic, guion gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).**

**Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones.**

feedback o informar) Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades

Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.

Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables. Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.

Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.

**Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.**

Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad. Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas. Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables. Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.

• El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc.

• La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas.

Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.

Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.

Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:

• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes •

Culturalmente sensibles y significativas.

• Socialmente relevantes.

• Apropriadadas para cada edad y capacidad

• Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros.

Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes. Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades. Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas de manera creativa. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.

Reducir los niveles de incertidumbre:

• Utilizar recordatorios que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.

• Crear rutinas de clase.

• Variar los niveles de estimulación sensorial:

• Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la

disponibilidad de descansos, tiempos

Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión

**Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).**



<p>Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL – Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante modelos.</p>		<p>de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Implicar en debates y presentaciones en público, a todos los estudiantes de la clase.</li></ul>
<p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cualquier proceso secuencial. Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección, agrupando la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos.</p> <p>Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p> <p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones.</p>		<p><b>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</b></p> <p>Pedir a los estudiantes que presenten el objetivo de diferentes maneras.</p> <p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo. Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades.</p> <p>Dar importancia al proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para todo el centro, de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores. Fomentar la interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores). Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia y que enfatice el esfuerzo.</p>
		<p><b>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</b></p> <p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación.</p> <p>Incrementar el tiempo de</p>



<b>Crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</b>		concentración en una tarea, aunque se produzcan distracciones.  Apoyar actividades que fomenten la autorreflexión para: <ul style="list-style-type: none"><li>• Gestionar la frustración.</li><li>• Buscar apoyo emocional externo.</li></ul> Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.  Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida
--	--	--

## 2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<b>Alumnado</b>	<b>Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa</b>	<b>Observaciones</b>
A	Adaptación Curricular Significativa	Adaptación metodológica y de evaluación.
B	Plan de Enriquecimiento Curricular	Para alumnado que precise ampliar su nivel de desarrollo competencial.
C	Plan de Recuperación	Para el alumnado que precise ampliar su nivel de desarrollo competencial.
D	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Para el alumnado que no promociona.

### k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag. 11)

Se contará con diversos procedimientos y técnicas de evaluación en función del objetivo:

- Procedimientos de observación y seguimiento sistemático del trabajo y desempeño del alumno: registros anecdóticos, guías de observación, escalas de actitudes, escalas de observación, el diario de clase o el registro.
- Procedimientos para el análisis de desempeño: portfolio, proyectos, trabajos de investigación, cuaderno del alumno, diario de aprendizaje o diario de equipo.
- Procedimientos para el análisis del rendimiento: pruebas orales, escritas, o pruebas prácticas.

Para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

### l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.



<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Adecuación de la secuenciación temporal programada.	Actas de las reuniones de departamento.	Seguimiento mensual de los contenidos y los criterios de evaluación	Profesores del departamento
La aplicación de los criterios de evaluación del aprendizaje.			
Las medidas de refuerzo y apoyo empleadas.			
La idoneidad de la metodología, así como de los materiales y recursos empleados.			
Resultados de las evaluaciones	Informe recogido en la reunión de departamento	Análisis trimestral de evaluación de resultados.	Profesores del departamento
Análisis general del curso.	Memoria del departamento	Final de curso	Departamento didáctico y sus profesores

### **Propuestas de mejora:**

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.

A partir de estas evaluaciones se realizarán las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

La programación didáctica está en continuo cambio con un propósito siempre de mejora.



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)				1.1.1 Define la Historia del Arte y secuencia su evolución. Investiga sobre manifestaciones artísticas de diferentes épocas y las contextualiza en su etapa de la Historia del Arte.	33%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA 4 SA 7
				1.1.2 Conoce el origen del arte y comprende con ayuda de un cronograma en su contexto histórico y toma perspectiva de la evolución de la historia del arte.	33%	Proyecto	Coevaluación	SA 9 SA 11 SA 12
				1.1.3 Conoce las propuestas artísticas abstractas y figurativas del arte contemporáneo y sus principales representantes en el contexto histórico y social.	33%	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 1 SA 16 SA 17 SA 18
1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)				1.2.1 Conoce y valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprende la importancia de su conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico.	33%	Proyecto	Autoevaluación	SA 4 SA 5 SA 6 SA 7





				1.2.2 Accede a producciones escritas y multimodales del cómic y valora la conservación del patrimonio cultural y artístico.	33%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA 12 SA 13 SA 14
				1.2.3 Conoce y valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio a través de producciones escritas y multimodales y comprende la importancia de su conservación y preservación.	33%	Proyecto	Coevaluación	SA 20
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)				1.3.1 Conoce y valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conservación y preservación.	100%	Prueba oral	Coevaluación	SA 4 SA 7 SA 9 SA 11 SA 12
				1.3.2		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				1.3.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)				2.1.1 Explica de forma razonada qué es una obra de arte, reconoce su valor subjetivo y valora el papel de los creadores y las creadoras.		Prueba oral	Autoevaluación	SA 1 SA 4 SA 7
				2.1.2 Analiza sus propias producciones y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre		Prueba oral	Coevaluación	SA 12 SA 13



				características y elementos del cómic.				
				2.1.3 Analiza sus propias composiciones plásticas para establecer conclusiones sobre las formas poligonales.		Prueba oral	Autoevaluación	SA 11 SA 18
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)				2.2.1 Realiza un intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales y argumenta sobre el esquema compositivo de producciones propias y ajenas.		Prueba práctica	Coevaluación	SA 1 SA 3 SA 6
				2.2.2 Analiza sus propias producciones y comparar con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las características de las vanguardias del siglo XX y la capacidad expresiva de los elementos geométricos.		Prueba práctica	Coevaluación	SA 8 SA 10 SA 13
				2.2.3 Analiza sus propias producciones y comparar con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las características de las vanguardias del siglo XX y la capacidad expresiva de los elementos geométricos.		Prueba práctica	Coevaluación	SA 16 SA 17 SA 18



3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)				3.1.1 Analiza propuestas pictóricas de épocas anteriores y contemporáneas y descubrir la capacidad expresiva del punto, la línea, el ritmo visual y las diferentes texturas.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.1.2 Describe la composición de obras pictóricas y escultóricas a través del análisis de las relaciones entre las formas, el peso visual, el soporte, los esquemas compositivos y la iluminación.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.1.3 Describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales del cómic, de forma individual y colectiva, observando los rasgos diferenciados del género y el estilo del cómic.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)				3.2.1 Analiza y compara propuestas plásticas, visuales y audiovisuales atendiendo a la relación entre colores: gamas cromáticas y relaciones armónicas.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	SA 8
				3.2.2 Identifica los elementos que intervienen en la comunicación y los organiza en un mapa mental	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.2.3 Analiza y valora producciones	Elija un elemento.	Elija un elemento.	SA 14



				cinematográficas a través del visionado de fragmentos y películas y desarrolla la capacidad de observación del lenguaje cinematográfico.				
3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)				3.3.1 Analiza producciones visuales y desarrolla criterios propios para la observación de los elementos, la finalidad y el significado de la imagen.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.3.2 Reconoce y analiza los elementos del lenguaje publicitario.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	SA 15
				3.3.3 Analiza y describe elementos y obras arquitectónicas a partir del uso de formas poligonales.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	SA 11 SA 20
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)				3.4.1 Valora y respeta la creación artística y las diferentes manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.4.2 Investiga y selecciona manifestaciones artísticas y producciones visuales y audiovisuales para valorar y enriquecer la cultura artística.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				3.4.3 Analiza las formas geométricas en el arte en manifestaciones de la arquitectura, la pintura y la escultura y en el entorno.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



<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>4.1.1 Conoce la capacidad expresiva del punto. Conoce la capacidad expresiva de la línea según su estructura: simples y compuestas. Conoce la capacidad expresiva del plano artístico y clasifica formas planas y orgánicas. Clasifica texturas y valora nuestra capacidad de interpretar el mundo a través de los sentidos. Reconocer el ritmo visual del punto, la línea y el plano e identificar los diferentes tipos de ritmo. Comprende los colores como elementos del lenguaje visual. Distingue los colores primarios, secundarios y complementarios y comprende las mezclas aditivas y sustractivas. Comprende las cualidades del color y sus variaciones: tono, valor y saturación. Distingue las formas por su estructura en composiciones plásticas: orgánicas o geométricas, planas o volumétricas, cerradas o abiertas. Analiza la representación de las formas: la silueta, el contorno y el dintorno. Reconoce el soporte, los esquemas compositivos y los criterios</p>		<p><i>Prueba práctica</i></p>	<p><i>Heteroevaluación</i></p>	<p>SA 1 SA 2 SA 5 SA 8 SA 10 SA 11</p>
---	--	--	--	--	-------------------------------	--------------------------------	--



				<p>básicos de composición en manifestaciones artísticas: equilibrio, simetría y peso visual. Analiza las relaciones entre las formas para crear efectos visuales de profundidad y las figuras tridimensionales en manifestaciones artísticas. Analiza la dirección de la luz para representar volúmenes en las artes plásticas y visuales. Reconoce los esquemas compositivos en obras tridimensionales y diferenciar entre composiciones cerradas y abiertas.</p>				
				<p>4.1.2 Reconoce las principales funciones de las imágenes según su finalidad: informativa, comunicativa o recreativa y estética. Conoce los rasgos de los géneros y estilos más populares del cómic y analiza y valora la representación de estereotipos. Identifica los elementos que configuran el lenguaje del cómic e incorporarlas a sus producciones. Reconoce las diferentes formas y proporciones en la</p>		<p><i>Prueba práctica</i></p>	<p><i>Heteroevaluación</i></p>	<p>SA 12 SA 13</p>



				representación de la figura humana y los personajes en el cómic. Conoce y experimenta con el funcionamiento de la cámara fotográfica y sus elementos en la captura de la imagen fija. Reconoce e interpreta el motivo y el género, el encuadre y el plano y las reglas de composición en la fotografía.				
				4.1.3 Reconoce los elementos geométricos básicos en composiciones artísticas: el punto, la línea y el plano. Reconoce las formas poligonales y sus elementos y diferencia entre polígonos regulares e irregulares. Identifica y diferencia triángulos en composiciones, objetos y obras arquitectónicas. Clasifica triángulos según sus lados y sus ángulos mediante mapas conceptuales. Identifica cuadriláteros y sus características en composiciones y obras arquitectónicas. Clasifica cuadriláteros mediante		<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 16 SA 17 SA 18



				mapas conceptuales: paralelogramos, trapecios y trapezoides. Reconoce y clasificar formas poligonales según el número de lados. Identifica las relaciones de proporcionalidad en la reproducción de figuras geométricas.				
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)				4.2.1 Experimenta con la capacidad expresiva el punto para crear profundidad y distintas percepciones visuales en sus producciones plásticas y en diseño de espacios artísticos. Identifica las gamas cromáticas en composiciones artísticas. Identifica las relaciones armónicas que se pueden crear entre colores Experimenta con los resultados y efectos de colores complementarios y sus mezclas en la elaboración de composiciones plásticas. Distingue elementos visuales en mensajes publicitarios. Identifica y ejemplifica las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt en imágenes y juegos visuales.		Prueba práctica	Autoevaluación	SA 1 SA 2 SA 5 SA 8





				<p>Interpreta imágenes según su significante, significado y contexto. Distingue diferentes grados de iconicidad en imágenes.</p>				
				<p>4.2.2 Analiza la representación del gesto y la expresión de emociones en los personajes de cómic y lo emplea en sus propias producciones. Organiza los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic. Analiza la representación del movimiento del cuerpo humano y reconoce los recursos gráficos para dar dinamismo a los elementos del cómic: las líneas cinéticas y las imágenes múltiples. Identifica los fundamentos de la imagen en movimiento y sus posibilidades expresivas en el cine y la televisión. Identifica los elementos esenciales para grabar una película e interpreta el lenguaje cinematográfico: el guion, el uso de la cámara, el plano, la toma, la secuencia y la escena. Identifica los elementos y técnicas esenciales para crear una animación en la producción</p>		<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	

SA 12  
SA 13



				<p>de películas o cortos de animación. Toma conciencia de la diversidad de herramientas para la manipulación, edición y postproducción de imágenes fijas y en movimiento.</p>				
				<p>4.2.3 Identifica las posiciones de rectas y segmentos en composiciones artísticas y en el entorno próximo: paralelas, secantes y perpendiculares Piensa los pasos para resolver trazados geométricos y operaciones con segmentos en equipo: mediatriz y suma y resta de segmentos.</p> <p>Reconoce y clasifica tipos de ángulos en objetos próximos, en creaciones del diseño industrial y manifestaciones artísticas. Establece relaciones entre ángulos según sus grados y sus lados. Comprende procedimientos para construir y transportar ángulos.</p> <p>· Piensa los pasos para resolver operaciones con ángulos en equipo Reconoce los elementos de la circunferencia e identificar las</p>		<i>Prueba práctica</i>	<i>Autoevaluación</i>	

SA 16  
SA 17  
SA 18  
SA 19



				<p>posiciones relativas y tangencias en composiciones artísticas y en el entorno próximo.</p> <p>Piensa los pasos para resolver problemas de tangencias en equipo. Adquiere destrezas para construir los diferentes tipos de triángulos siguiendo unos pasos y aprender a dibujarlos: puntos y rectas notables y la mediana.</p> <p>Adquiere destrezas para construir los diferentes tipos de cuadriláteros siguiendo unos pasos y aprende a dibujarlos</p> <p>Adquiere destrezas para construir polígonos regulares por el método general siguiendo unos pasos.</p> <p>Reconoce polígonos estrellados y adquiere destrezas para su trazo.</p> <p>Identifica las relaciones de proporcionalidad en la reproducción de figuras geométricas.</p> <p>Reconoce tipos de escalas y los procedimientos para realizar semejanzas en la representación de figuras.</p>				
5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la				5.1.1 Elabora composiciones artísticas, individuales y colectivas, explorando los		<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	



intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)				tipos de líneas en la expresión y en la creación de sensaciones visuales. Elabora composiciones artísticas experimentando con el plano, las formas geométricas y orgánicas y el volumen en sus creaciones plásticas.				
				5.1.2 Elabora viñetas y tiras de cómic, de forma individual y colaborativa, y emplea adecuadamente los principales elementos del lenguaje del cómic. Experimenta con la captura de fotografías y los elementos de la cámara fotográfica. Realiza fotografías y selecciona el encuadre, el plano y las reglas de composición según su finalidad		Prueba práctica	Heteroevaluación	
				5.1.3 Utiliza correctamente los instrumentos de dibujo para trazar rectas y segmentos.		Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 5 SA 10 SA 16 SA 17 SA 18
5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)				5.2.1 Experimenta con las diversas texturas, formas y colores para crear composiciones multisensoriales propias. Diseña y crea composiciones propias explorando las		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



				<p>posibilidades de las texturas naturales y artificiales. Explora las posibilidades expresivas de las variaciones de color en la reproducción y transformación de composiciones plásticas y digitales. Realiza y reinterpreta composiciones plásticas y visuales experimentando con la expresividad de las gamas cromáticas. Utiliza esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos. Elabora composiciones explorando las relaciones entre las formas para crear profundidad y utilizando croquis. Aplica el encaje como técnica para estructurar el espacio compositivo en la elaboración de composiciones colectivas.</p>				
				<p>5.2.2 Elabora diseños y crea imágenes según la finalidad del mensaje visual. Transforma una imagen en un cómic aplicando los elementos del lenguaje del comic. Representa la figura humana y personajes de cómic y aplica</p>		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



				<p>los recursos y proporciones. Experimenta con la edición fotográfica y emplea programas informáticos de retoque fotográfico.</p> <p>Explora las técnicas de grabación de secuencias cinematográficas: el travelling. Diseña secuencias breves mediante storyboard y experimenta con el lenguaje cinematográfico.</p>				
				<p>5.2.3 Traza rectas paralelas, secantes y perpendiculares empleando escuadra y cartabón para realizar composiciones plásticas creativas.</p> <p>Traza la mediatriz y opera con segmentos empleando instrumentos de dibujo técnico. Construye y traza ángulos en el diseño de objetos con instrumentos de dibujo técnico y elabora composiciones creativas. Construye, transporta y opera con ángulos en composiciones geométricas: trazar la bisectriz, copiar, sumar y restar. Diseña y elabora</p>		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



				composiciones geométricas bidimensionales y tridimensionales creativas dibujando formas poligonales atendiendo a sus características.				
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)				5.3.1 Crea composiciones rítmicas y explorar los efectos visuales. Conoce y maneja correctamente herramientas y técnicas de expresión plásticas secas y húmedas en función de la finalidad de la creación. Conoce y emplea correctamente el herramientas, técnicas y materiales de expresión grafico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa. Emplea correctamente técnicas y herramientas digitales para tratar el color y para captar, editar imágenes. Utiliza la luz y su capacidad expresiva para representar volúmenes y emplear el claroscuro en composiciones propias. Crea esculturas y relieves aplicando técnicas básicas de la expresión grafico-plástica en tres dimensiones.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



				<p>5.3.2 Expresa estados de ánimo, mediante gestos y expresiones faciales en la representación de personajes y tiras de comic. Experimenta con la expresión del movimiento y los recursos gráficos en la creación del comic. Experimenta con los lenguajes, los procesos, técnicas y procedimientos del cine y de la animación para elaborar producciones audiovisuales sencillas en equipo. Emplea correctamente técnicas y herramientas digitales para captar, manipular y editar imágenes fijas y en movimiento.</p> <p>Emplea correctamente el herramientas y técnicas de expresión grafico-plásticas, en función de la finalidad creativa.</p>		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				<p>5.3.3 Diseña composiciones creativas con elementos geométricos.</p>		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
<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>6.1.1 Identifica el uso de la línea y el plano de color en referencias cercanas del diseño y hace uso de ellas en sus creaciones.</p>		Elija un elemento.	Elija un elemento.	





				6.1.2 Reconoce la técnica del encajado de objetos en figuras tridimensionales de Cézanne y hacer uso de ella en sus creaciones.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				6.1.3 Identifica las singularidades de obras geométricas abstractas de las artes plásticas, la arquitectura y el diseño y hace uso de ellas en sus creaciones.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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)				6.2.1 Analiza la técnica pictórica del puntillismo en composiciones pictóricas y la incorpora a sus producciones.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				6.2.2 Identifica las singularidades de la humanización y las proporciones en la representación de personajes en el cómic y hace uso de ellas en sus creaciones. Describe, de forma contextualizada, diversos estilos en el cómic y hace uso de ellos en sus creaciones.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				6.2.3 Identifica singularidades del arte de las vanguardias del siglo XX y hace uso de ellas en sus creaciones. Analiza de forma contextualizada obras del arte figurativo y abstracto		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



				y hace uso de ellas para sus creaciones.				
7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)				7.1.1 Realiza un proyecto artístico colectivo sobre una exposición de arte integradora, empleando recursos, materiales y técnicas para catalogar y reproducir obras seleccionadas y recursos tecnológicos para ofrecer información en soportes multisensoriales.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.1.2 Elabora un proyecto audiovisual breve en equipo, con una finalidad informativa, experimentando con el lenguaje cinematográfico, las técnicas, los procedimientos y emplea las herramientas digitales para influir positivamente en el entorno.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.1.3 Elabora un proyecto artístico colaborativo para diseñar y crea una colección mandalas con formas poligonales empleando herramientas de dibujo técnico.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	



7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)				7.2.1 Emplea y experimenta con diferentes medios tecnológicos en la creación de producciones propias.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.2.2 Maneja y experimenta con instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas: regla, escuadra, cartabón, compás y estilógrafo.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.2.3 Maneja y experimenta con instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)				7.3.1 Construye polígonos regulares por el método general para crear composiciones geométricas creativas individuales y grupales.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.3.2 Diseña y elabora composiciones geométricas bidimensionales y tridimensionales creativas.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.3.3 Experimenta en la construcción de polígonos regulares y estrellados para la creación de elementos arquitectónicos decorativos.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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				7.4.1 Representa figuras a distintas escalas.	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
				7.4.2 Reproduce figuras geométricas siguiendo las	Elija un elemento.	Elija un elemento.	



geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)				relaciones de proporcionalidad.				
				7.4.3		Elija un elemento.	Elija un elemento.	
8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)				8.1.1 Se implica en las puestas en común en el aula en el análisis de manifestaciones artísticas y en las diferentes etapas del proceso creativo.		Proyecto	Coevaluación	SA 1 SA 3 SA 6
				8.1.2 Participa en las situaciones de trabajo cooperativo, cumpliendo con las tareas asignadas, en el desarrollo de producciones plásticas y manifestaciones artísticas.		Proyecto	Coevaluación	SA 9 SA 10 SA 13
				8.1.3 Participa en las situaciones de trabajo cooperativo, respetando el turno de palabra, en el desarrollo de composiciones de dibujo técnico y artístico.		Proyecto	Coevaluación	SA 15 SA 19 SA 20
8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)				8.2.1 Genera producciones, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, identificando y valorando las intenciones previas, empleando bocetos y las capacidades expresivas y organiza una exposición atendiendo al público destinatario.		Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 2 SA 5



				8.2.2 Genera producciones visuales y audiovisuales en grupo siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, y emplea las capacidades expresivas en función del público destinatario.		<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 8 SA 10 SA 12
				8.2.3 Genera manifestaciones artísticas, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo y las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas de las formas geométricas y poligonales.		<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA 16 SA 17 SA 18
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)				8.3.1 Expone y presenta el proceso y el producto de creaciones propias y cuida la intención comunicativa, la entonación y el gesto.		<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 1 SA 4 SA 7
				8.3.2 Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.		<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 9 SA 10 SA 11 SA 13
				8.3.3 Expone el proceso y el resultado de composiciones geométricas y habla de la creación propia en voz alta y cuida la entonación.		<i>Prueba oral</i>	<i>Coevaluación</i>	SA 15 SA 19 SA 20



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)				8.4.1 Organiza una exposición intercultural, atendiendo a la diversidad de públicos, e identifica la tecnología como un medio relevante para compartir la cultura al servicio del bien común.		Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 4 SA 7
				8.4.2 Expone el proceso y el resultado de producciones visuales y audiovisuales propias, reconociendo errores y buscando soluciones en el proceso.		Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 9 SA 11
				8.4.3 Colabora de forma cooperativa con otros para solucionar juntos problemas que afectan a las sociedades y al mundo.		Prueba práctica	Heteroevaluación	SA 15 SA 20



## **ANEXO I. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO**

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

- A.1. Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.
- A.2. Los géneros y los estilos artísticos.
- A.3. 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.
- A.4. 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.**

- B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- B.4. La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras
- B.5. La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.
- B.6. Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.
- B.7. 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.**

- C.1. El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación
- C.2. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- C.3. Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- C.4. Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.
- C.5. Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.
- C.6. Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.
- C.7. Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.
- C.8. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- C.9. Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

### **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

- D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- D.2. Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- D.3. El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- D.4. 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.
- D.5. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.



## **ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO**

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





**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación

**IES JUAN DE JUNI**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

**DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL**

**Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO**



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

### a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

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

### b) Diseño de la evaluación inicial.

**Título de la Evaluación Inicial:** "Exploración de Habilidades Artísticas"

**Objetivo de la Evaluación Inicial:** Evaluar el nivel de conocimiento y habilidades de los estudiantes en diversas áreas de la expresión artística al comienzo del curso.

**Contenidos a Evaluar:** Dibujo y pintura, escultura, artes audiovisuales y diseño.

**Procedimiento de Evaluación:** La evaluación inicial se realizará en dos partes: una parte escrita y una parte práctica.

- A. **Parte Escrita (Preguntas Teóricas):** Responderán preguntas teóricas relacionadas con los conceptos básicos de las áreas artísticas mencionadas. Las preguntas incluirán definiciones, historia del arte y conceptos clave. Esta parte evaluará el conocimiento teórico.
- B. **Parte Práctica:** Realizarán una serie de ejercicios prácticos. Crearán una serie de dibujos y pinturas utilizando diferentes técnicas secas y húmedas. Esta parte evaluará las habilidades prácticas y la creatividad.

**Criterios de Evaluación:** Se establecerán criterios específicos de evaluación en aspectos como la técnica, la composición, la originalidad, el uso del color y la creatividad.

**Instrumentos de Evaluación:** Se utilizarán rúbricas para evaluar las actividades prácticas, y se asignarán calificaciones en función de cómo cumplan con los criterios de evaluación establecidos.

**Tiempo y Recursos:** La evaluación inicial se llevará a cabo en una o dos sesiones de clase, dependiendo de la duración de las actividades prácticas. Se requerirán materiales artísticos adecuados para las actividades prácticas.

**Observaciones:** Al finalizar la evaluación inicial, se espera tener una comprensión clara del nivel de conocimiento y habilidades artísticas. Esto ayudará a adaptar la programación didáctica para abordar las necesidades individuales y grupales de los estudiantes a lo largo del curso.

Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Agente evaluador	Observaciones
Conocer los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano, así como la forma, el color y la textura.	Prueba escrita	1/2	Autoevaluación	Al finalizar la evaluación inicial, se espera tener una comprensión clara del nivel de conocimiento y habilidades artísticas. Esto ayudará a adaptar la programación didáctica para abordar las



Composición. Conceptos, posibilidades expresivas y comunicativas. Reconocer las formas geométricas en el arte y en el entorno.				necesidades individuales y grupales de los estudiantes a lo largo del curso.
Conocer las técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Composición, originalidad, uso del color y creatividad.	Prueba práctica	1/2	Coevaluación	
Conocer las técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Composición, originalidad, uso del color y creatividad.	Prueba práctica	1	Heteroevaluación	

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

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

**d) Metodología didáctica.**

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

El desarrollo del currículo requiere un enfoque globalizador e interdisciplinar que en la medida de lo posible tome como punto de partida temas de interés del alumnado, en torno a los cuales se articulen el conjunto de saberes curriculares, evitando de este modo la segmentación del aprendizaje y el conocimiento. En este sentido, se proporcionarán experiencias de aprendizaje basadas en la investigación, la reflexión y la comunicación, que favorezcan el desarrollo de la creatividad. Además, se favorecerá un aprendizaje contextualizado, que implique la participación de la comunidad educativa el establecimiento de una comunicación activa con el contexto social, cultural y profesional.

El docente potenciará la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos:

-Se trabajará la individualización del aprendizaje y la progresiva promoción de la autonomía del alumno con la búsqueda selectiva de información y el tratamiento de esta a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.

- El docente planificará tareas y actividades que estimulen la expresión oral y la comunicación.

-Se propondrán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos de manera interdisciplinar y transversal. Para ello será imprescindible la coordinación de todos los miembros del equipo docente



-Se trabajará por proyectos o el aprendizaje basado en propuestas o retos, usando metodologías activas, con técnicas muy variadas, como la expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento.

Se realizarán las tareas creativas y colaborativas, considerando que puedan adaptarse, a los distintos ritmos de aprendizaje, posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, integración o dificultades específicas de aprendizaje.

. Se hará uso de materiales muy variados:

- . Materiales impresos (murales, libros, prensa...),
- . Audiovisuales, multimedia, informáticos, móviles
  
- . Materiales específicos de las distintas técnicas grafico-plásticas

### ***Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:***

En 3º ESO, al igual que en otras etapas, la variable grupo puede ser clave en el logro académico. El grupo es determinante en varias facetas: es fuente estímulos que impacta en los niveles de ajuste afectivo de cada uno de sus integrantes, determina el clima de convivencia, marca la madurez en el desarrollo de las relaciones sociales y agrupa al alumnado según sus incipientes intereses profesionales y académicos.

Teniendo en cuenta dichos aspectos, la variable grupo admite diversas consideraciones como recurso metodológico. El trabajo individual debe alternar con el trabajo cooperativo y en equipo (ya sea en parejas, pequeño o gran grupo), adecuadamente planificado, puesto que este es una vía de primer nivel para la adquisición de ciertos aprendizajes, independientemente de sus aportaciones en el desarrollo emocional, social y de otro tipo. Ese trabajo colaborativo y en equipo lleva asociada habitualmente la incorporación de actividades y tareas de naturaleza diversa en su presentación, desarrollo, ejecución y formato, que contribuyen a fomentar las relaciones entre aprendizajes, facilitar oportunidades de logro a todos y mejora la motivación. De esta manera, estos agrupamientos se realizarán de manera flexible adaptados al desarrollo de las actuaciones previstas.

### **e) Secuencia de unidades temporales de programación.**

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<i>SA 1: Artistas Científicos</i>	<i>25 de septiembre-25 de octubre 12 sesiones</i>
	<i>SA 2: Editores de un vademécum</i>	<i>26 de octubre -17 de noviembre 8 sesiones</i>
	<i>SA 3: Contra la violencia hacia las mujeres</i>	<i>20 de noviembre -5 de diciembre 7 sesiones</i>
	<i>SA 4: Publicistas con causa</i>	<i>11-22 de diciembre 5 sesiones</i>
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	<i>SA 5: Retratistas y artistas por la diversidad</i>	<i>8 de enero-31 de enero 10 sesiones</i>
	<i>SA 6: Guionistas y facilitadores</i>	<i>1 de febrero-23 de febrero 9 sesiones</i>



	SA 7: Animadores de historias con valores	26 de febrero-1 de marzo 3 sesiones
	SA 8: Escultores que reavivan arquitecturas en desuso	4-15 de marzo 6 sesiones
	SA 9: Videoartistas geométricos unidos por la inclusión	3-26 de abril 9 sesiones
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	SA 10: Fotógrafos modulares	29 de abril – 24 de mayo 11 sesiones
	SA 11: Diseñadores de interiores sostenibles	27 de mayo – 21 de junio 11 sesiones

**f) En su caso, concreción de proyectos significativos.**

Título	Temporalización por trimestres	Tipo de aprendizaje	Materia / Materias
Viaje por el arte	1º trimestre	Disciplinar	EPVA
Paloma de la Paz	2º trimestre	Interdisciplinar	EPVA /Lengua
Búscame en los museos	3º trimestre	Interdisciplinar	EPVA / Lengua / Historia

**g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.**

En su caso, Libros de texto	Editorial	Edición/ Proyecto	ISBN
	<b>CASALS</b>	<b>Educación Plástica, Visual y Audiovisual . Código Abierto</b>	<b>978-84-2187-399-1</b>

	Materiales	Recursos
<b>Impresos</b>	Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.	Folletos turísticos Catálogos de museos
<b>Digitales e informáticos</b>		Photoshop Canva
<b>Medios audiovisuales y multimedia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://museoreinasofia.es">Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (museoreinasofia.es)</a></li> <li>• <a href="http://guggenheim-bilbao.eus">Museo Guggenheim Bilbao. Entra y planea tu visita (guggenheim-bilbao.eus)</a></li> <li>• <a href="http://google.com">Biblioteca de recursos Espiral Cromática (google.com)</a></li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Home   Fundación Telefónica España (fundaciontelefonica.com)</a></li> </ul>
<i>Manipulativos</i>	<p>Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...</p> <p>Material para reciclaje.</p> <p>Técnicas secas (Lápices de distinta dureza, grafitos, lápices de colores, ceras, pasteles, carboncillo ...) técnicas húmedas (acuarela, témpera, pintura para tela ...), técnicas de grabado (linóleo) y técnicas tridimensionales (papel maché, cartones, alambre, arcilla...).</p>	
<i>Otros</i>		

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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
Plan de Lectura	Lectura en clase de los libros propuestos por el plan de fomento de la lectura presentado por el Departamento de Lengua y Literatura. Ilustraciones a partir de textos escritos.	Todas
Plan de internacionalización	Estudio de los mapas, monumentos de interés y arte propios de las zonas con las que se realizan intercambios escolares y viajes de estudio.	Todas
Plan TIC	Lo desarrollaremos a través de proyectos y de los materiales facilitados como las nuevas pizarras digitales. Se realizarán presentaciones digitales en Canva, Word, PowerPoint...	Todas
Plan de refuerzo y recuperación	Atención y seguimiento personalizado del alumnado mediante trabajos de refuerzo y/o de recuperación de la asignatura.	Todas
Plan de Atención a la Diversidad	Se adaptarán contenidos y metodología si fuera necesario, proponiendo materiales en distinto soporte que contribuyan a la formación en igualdad de todos los alumnos.	Todas
Otro: _____		
Otro: _____		



**i) Actividades complementarias y extraescolares.**

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
SEMINCI	Visionado de películas a concurso y análisis de estas.	PRIMER TRIMESTRE
Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia	Estimular el deseo de investigar y saber	A LO LARGO DEL CURSO
Celebración de efemérides: Día del Día contra la Violencia de Género, Día del Libro, Día de la Paz...	Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural	A LO LARGO DEL CURSO
Fiestas y celebraciones	Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea	A LO LARGO DEL CURSO
Intercambios culturales con otros centros	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.	A LO LARGO DEL CURSO
Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro	Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación	A LO LARGO DEL CURSO

**j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.**

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos. <b>Pre-enseñar el vocabulario y los</b>	<b>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</b> Proporcionar alternativas para interactuar con los materiales educativos.	<b>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</b> Proporcionar a los estudiantes, posibilidades de elección en cuanto a:
<b>símbolos, de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos. Resaltar cómo los términos o expresiones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos. Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro</b>	<b>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</b> Resolver los problemas utilizando estrategias variadas. Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo, que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar) Proporcionar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El nivel de desafío percibido.</li> <li>• El tipo de premios o recompensas disponibles.</li> <li>• El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias.</li> <li>• Las herramientas para recoger y producir información.</li> <li>• El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc.</li> </ul>



**del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones). Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, coloquialismos...).**

- **Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente**
- **Hacer explícitas las relaciones entre los elementos.**

**Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.**

**Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, vídeos, etc.). Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración, vídeo, viñeta de cómic, guion gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).**

**Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones.**

apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades

Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.

Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables. Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.

Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.

**Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.**

Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad. Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas. Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables. Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.

- La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas.

Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.

Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.

Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:

- Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes
- Culturalmente sensibles y significativas.
- Socialmente relevantes.
- Apropriadadas para cada edad y capacidad
- Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros.

Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes. Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades. Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas de manera creativa. Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.

Reducir los niveles de incertidumbre:

- Utilizar recordatorios que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.
- Crear rutinas de clase.
- Variar los niveles de estimulación sensorial:
- Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades.

Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión

**Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).**

**Utilizar organizadores gráficos**





<p>avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL – Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante modelos.</p> <p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cualquier proceso secuencial. Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección, agrupando la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos.</p> <p>Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p> <p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones.</p> <p>Crear situaciones en las que haya</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Implicar en debates y presentaciones en público, a todos los estudiantes de la clase.</li></ul> <p><b>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</b></p> <p>Pedir a los estudiantes que presenten el objetivo de diferentes maneras.</p> <p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo. Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades.</p> <p>Dar importancia al proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para todo el centro, de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores. Fomentar la interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores). Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia y que enfatice el esfuerzo.</p> <p><b>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</b></p> <p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación.</p> <p>Incrementar el tiempo de concentración en una tarea, aunque se produzcan</p>
--	--	---



<p><b>que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</b></p>		<p>distracciones.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la autorreflexión para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar la frustración.</li> <li>• Buscar apoyo emocional externo.</li> </ul> <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>
---	--	---

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
A	Adaptación Curricular Significativa	Adaptación metodológica y de evaluación.
B	Plan de Enriquecimiento Curricular	Para alumnado que precise ampliar su nivel de desarrollo competencial.
C	Plan de Recuperación	Para el alumnado que precise ampliar su nivel de desarrollo competencial.
D	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Para el alumnado que no promociona.

**k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag.12)**

Se contará con diversos procedimientos y técnicas de evaluación en función del objetivo:

- Procedimientos de observación y seguimiento sistemático del trabajo y desempeño del alumno: registros anecdóticos, guías de observación, escalas de actitudes, escalas de observación, el diario de clase o el registro.
- Procedimientos para el análisis de desempeño: portfolio, proyectos, trabajos de investigación, cuaderno del alumno, diario de aprendizaje o diario de equipo.
- Procedimientos para el análisis del rendimiento: pruebas orales, escritas, o pruebas prácticas.

Para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)



**a) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.**

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Adecuación de la secuenciación temporal programada.	Actas de las reuniones de departamento.	Seguimiento mensual de los contenidos y los criterios de evaluación	Profesores del departamento
La aplicación de los criterios de evaluación del aprendizaje.			
Las medidas de refuerzo y apoyo empleadas.			
La idoneidad de la metodología, así como de los materiales y recursos empleados.			
Resultados de las evaluaciones	Informe recogido en la reunión de departamento	Análisis trimestral de evaluación de resultados.	Profesores del departamento
Análisis general del curso.	Memoria del departamento	Final de curso	Departamento didáctico y sus profesores

**Propuestas de mejora:**

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.

A partir de estas evaluaciones se realizarán las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

La programación didáctica está en continuo cambio con un propósito siempre de mejora.



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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	4%	A.1 A.2 A.3	CT1	Conoce y valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio	30%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA1 SA3
			CT2	Comprende la importancia de su conservación y preservación. y los nuevos soportes.	30%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA1 SA3
			CT3					
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)	5%	A.1 A.2 A.3 C.2	CT4	Descubre los rasgos básicos de las tendencias artísticas actuales	40%	Portfolio	Heteroevaluación	SA1 SA8
			CT5					
			CT6					
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	4%	A.1 A.2 A.3 C.1 C.2	CT9	Analiza las obras de arte dentro del contexto social en el que se realizan y las secuencia en un cronograma.	40%	Portfolio	Heteroevaluación	SA1 SA3
			CT11					
			CT13					
1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)	5%	A.1 A.2 A.3 C.2	CT15	Descubre los rasgos básicos de las tendencias artísticas actuales	40%	Portfolio	Heteroevaluación	SA1 SA8
			CT1					
			CT3					
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	4%	A.1 A.2 A.3 C.1 C.2	CT4	Investiga sobre las obras y los movimientos artísticos figurativos, conceptuales	30%	Portfolio	Heteroevaluación	SA1 SA8
			CT6					
			CT11					
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	4%	A.1 A.2 A.3 C.1 C.2	CT6	Accede a manifestaciones artísticas del patrimonio empleando diversas fuentes y valora la importancia de su preservación y difusión.	30%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA1 SA8
			CT8					
			CT13					
1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e	4%	A.1 A.2 A.3 C.1 C.2	CT1	Presenta una obra de arte significativa para la historia de Castilla y León.	50%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA1 SA8
			CT2					
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	4%	A.1 A.2 A.3 C.1 C.2	CT6	Es capaz de adoptar distintas perspectivas desde una mirada intercultural.	25%	Guía de observación	Heteroevaluación	SA1 SA3
			CT8					
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	4%	A.1 A.2 A.3 C.1 C.2	CT13	Es capaz de adoptar distintas perspectivas desde una mirada intercultural.	25%	Guía de observación	Heteroevaluación	SA1 SA3
			CT15					



inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)				Expone y difunde composiciones propias en diversos espacios y comprender la existencia de públicos diversos.	25%	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA1 SA8
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)	4%	A.4 C.4 C.5 C.6	CT1 CT2 CT3 CT4 CT7 CT8 CT9 CT10 CT11	Analiza obras artísticas a través de sus elementos, trazados geométricos y su intencionalidad.	25%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA8 SA11
				Analiza obras de artistas figurativos y no figurativos de la segunda mitad del siglo XX y comienzos del XXI.	25%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA8 SA11
				Explica sobre un artista y su obra y escucha activamente la exposición de los compañeros, valorando las experiencias compartidas.	33%	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA8 SA11
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)	5%	A.2 C.1 C.2 C.3 D.9	CT8 CT9 CT10 CT13 CT14 CT15	Analiza sus propias producciones y las compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las combinaciones de colores resultantes.	33%	<i>Portfolio</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA2
				Selecciona y analiza propuestas plásticas y visuales y describe la capacidad expresiva del punto, la línea y la textura en estas obras.	33%	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2
				Establece un juicio propio y respetuoso con las creaciones de otras personas.	33%	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA2



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)	5%	C.2 B.1 B.4 B.5 B.6	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5 CT6 CT7	Comparte y contrasta impresiones con sus compañeros	33%	<i>Diario del profesor</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA5
				Expresa opiniones sobre la intención creativa y la interpretación del artista.	33%	<i>Portfolio</i>	<i>Coevaluación</i>	SA5
				Analiza producciones visuales a través de la observación de las fuentes de luz, las claves tonales y las cualidades de la luz y su intención expresiva.	33%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA5
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).	4%	C.1 D.1 D.2 D.3	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5 CT6 CT7 CT11 CT15	Selecciona y analiza propuestas plásticas y visuales a través del uso del color y las posibilidades expresivas de sus mezclas y combinaciones.	33%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA4
				Utiliza vocabulario específico del ámbito artístico en sus argumentaciones.	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA2 SA4
				Analiza los trazos en composiciones plásticas y compara las formas de representación y la intención creativa de autores contemporáneos y de épocas anteriores.	33%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA4
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)	4%	B.1 B.2 B.3 C.1 D.3	CT6 CT8 CT9 CT11 CT13 CT15	Investiga sobre artistas y movimientos artísticos para analizar el uso del color en sus obras y su intención creativa.	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA5
				Selecciona y analiza la utilización del claroscuro en composiciones artísticas del	33%	<i>Portfolio</i>	<i>Coevaluación</i>	SA5



				Barroco.				
				Reconoce los valores tonales y las técnicas para representar el claroscuro como elemento expresivo generador de profundidad y volumen en la composición.	33%	Diario del profesor	Heteroevaluación	SA5
3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)	4%	A.2 C.1 C.2 C.3	CT5 CT6 CT7 CT8 CT11 CT15	Diferencia distintos grados de iconicidad en las imágenes	33%	Diario del profesor	Heteroevaluación	SA5
				Crea imágenes respondiendo a una intención y a un criterio de iconicidad propuesto	33%	Proyecto	Coevaluación	SA5
				Desarrolla estrategias para analizar obras artísticas bidimensionales y tridimensionales a partir de guías y esquemas.	33%	Trabajo de investigación	Coevaluación	SA5
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)	4%	B.2 B.3 B.7 C.1 C.3	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5	Comparte impresiones y sensaciones a partir de la observación y el análisis del uso del color en diferentes manifestaciones artísticas y composiciones visuales.	33%	Prueba práctica	Coevaluación	SA2 SA5 SA9 SA10
				Investiga sobre técnicas y descubre sus posibilidades en la composición de obras plásticas y visuales.	33%	Proyecto	Coevaluación	SA2 SA5 SA9 SA10
				Observa y analiza la calidad y los efectos expresivos del trazo del dibujo en composiciones propias y ajenas.	33%	Proyecto	Heteroevaluación	SA2 SA5 SA10



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)	4%	B.1 B.2 B.3 B.6 C.1 C.2	CT4 CT5 CT6 CT7	Experimenta y analiza la naturaleza del color, su percepción y la descomposición de la luz.	25%	<i>Proyecto</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA1 SA2 SA5 SA8
				Comprueba la relación existente entre la luz y el color para comprender su aplicación en diferentes ámbitos, a través de una pasarela.	25%	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA1 SA2 SA5 SA8
				Distingue entre síntesis aditiva y síntesis sustractiva y experimenta con los colores.	50%	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Autoevaluación</i>	SA1 SA2 SA5 SA8
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)	4%	B.1 B.2 B.6	CT3 CT4 CT10 CT11 CT12 CT13	Conoce y analiza las cualidades del color: tono, saturación y valor.	30%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA9 SA10
				Explora los colores del círculo cromático e identifica las diferentes armonías en composiciones artísticas.	30%	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA9 SA10
				Reconoce el valor expresivo del color, sus contrastes y la psicología del color en la transmisión de emociones y la intención plástica.	40%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA2 SA9 SA10
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)	4%	B.3 B.4 B.6	CT4 CT5 CT6 CT7 CT8 CT9	Elabora composiciones e instalaciones reflejando los principios básicos de la descomposición de la luz.	50%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA9 SA10
				Elabora composiciones y experimenta con las cualidades del color mediante el uso de mezclas y filtros con diversas técnicas y	50%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2 SA9 SA10





				herramientas digitales.				
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)	4%	B.2 B.3 B.4 B.6 B.7	CT6 CT7 CT8 CT11	Aplica distintas armonías cromáticas experimentando con las cualidades del color y su valor expresivo en composiciones propias.	33%	Proyecto	Heteroevaluación	SA2 SA11
				Experimenta con el valor expresivo del color en el diseño de producciones textiles	33%	Proyecto	Coevaluación	SA2 SA11
				Representa el volumen de los objetos mediante juegos de claroscuro aplicando técnicas grafico-plásticas (la grisalla)	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA2 SA11
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)	4%	B.6 C.1 C.2 C.3	CT6 CT7 CT8 CT9 CT11 CT13 CT15	Selecciona y aplica con autonomía y propiedad herramientas digitales y técnicas de expresión grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas, en función de la finalidad creativa	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA6
				Emplea procedimientos del proceso creativo y elaborar bocetos.	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA6
				Emplea con autonomía y propiedad herramientas y técnicas de expresión grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas, en función de la	33%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA6



				finalidad creativa.				
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)	4%	A.1 C.2	CT7 CT8 CT9 CT11 CT13 CT15	Identifica singularidades en referencias cercanas y hacer uso de ellas en sus creaciones.	33%	<i>Diario del profesor</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA8
				Conoce las particularidades del arte en el Renacimiento en su contexto histórico y social y la perspectiva renacentista.	33%	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA8
				Valora manifestaciones artísticas del Renacimiento y explica la importancia de su conversación y preservación, cuidando la entonación y respetando el turno de palabra.	33%	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA8
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)	4%	A.1 A.3 A.3 C.2 D.1 D.2	CT9 CT11 CT13 CT14 CT15	Conoce las particularidades y diferencias del arte en el Románico y Gótico en su contexto histórico y social	33%	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA3 SA8
				Selecciona e investiga las obras de artistas figurativos y no figurativos de la segunda mitad del siglo XX y comienzos del XXI en su entorno geográfico más próximo	33%	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	SA3 SA8
				Hace uso del estilo de artistas seleccionados en sus propias creaciones	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA3 SA8
7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación	4%	A.6 C.1 D.1	CT1 CT2 CT3	Elabora un vademécum de forma colectiva sobre las cualidades, la evaluación y los	50%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	SA3



de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)		D.2	CT4 CT7 CT9	usos culturales del color, experimentando con las técnicas visuales y herramientas digitales de edición para generar mensajes propios.								
				Experimenta con diferentes medios y herramientas digitales para crear composiciones visuales.					50%	Proyecto	Coevaluación	SA3
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)	4%	B.1 B.2 B.3 B.4	CT7 CT8 CT9 CT11 CT13 CT15	Realiza un proyecto colectivo de la creación de una animación y experimenta con las técnicas de animación en la generación de un mensaje sobre los valores de tolerancia y solidaridad.	50%	Proyecto	Coevaluación	SA7				
				Emplea las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno					50%	Diario del profesor	Heteroevaluación	SA7
										Elija un elemento.	Elija un elemento.	
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)	4%	A.4 A.5	CT3 CT4 CT5 CT7 CT8 CT9 CT11 CT13	Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas.	33%	Portfolio	Heteroevaluación	SA10				
				Diseña en grupo una red modular fotográfica de					33%	Proyecto	Autoevaluación	SA10



			CT15	nuestro entorno para promover el valor de la convivencia y la diversidad cultural.				
				Identifica las singularidades de obras abstractas geométricas y hacer uso de ellas en sus creaciones.	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA10</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)	5%	C.2 C.5 C.6	CT1 CT2 CT3 CT4 CT5 CT6	Explora y comprende los tipos de proyección, los sistemas de representación y los organiza en un mapa conceptual.	20%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA3 SA11</i>
				Profundiza en el sistema de representación diédrico e identifica sus elementos fundamentales.	20%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA3 SA11</i>
				Profundiza en el sistema axonométrico y determina sus tipos.	20%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA3 SA11</i>
				Conoce y analiza las normas básicas de acotación, sus elementos y el croquis acotado.	20%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA3 SA11</i>
				Analiza las bases de la perspectiva cónica, sus elementos y sus tipos.	20%	<i>Prueba práctica</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA3 SA11</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)	4%	C.1 B.6 D.3 D.4	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT9 CT10	Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.	33%	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA6</i>



				Se implica, llega a acuerdos y toma decisiones compartidas en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.	33%	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Autoevaluación</i>	<i>SA6</i>
				Se implica y cumple con las tareas asignadas en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.	33%	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA6</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)	4%	B.6 D.1 D.2 D.3 D.5 D.6 D.7	CT1 CT2 CT3 CT4	Elabora storyboards y experimenta las fases del proceso de creación de la producción audiovisual.	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA7</i>
				Maneja el lenguaje del cine y las posibilidades de las cámaras en sus creaciones y producciones audiovisuales.	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA7</i>
				Selecciona y aplica herramientas, técnicas audiovisuales, gráfico-plásticas y métodos adecuados al propósito creativo	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA7</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	5%	D.7 D.8 D.9 D.10	CT1 CT2 CT3 CT4 CT9 CT13	Usa las herramientas digitales de manera ética, respetuosa y moderada.	33%	<i>Proyecto</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>SA6</i>
				Actúa de forma empática, acogedora y respetuosa hacia la diversidad de las personas.	33%	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA6</i>



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

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)				Comprende la existencia de públicos diversos y expone y difunde composiciones propias en diversos entornos, canales y medios.	33%	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>SA6</i>
--	--	--	--	---	-----	----------------------------	-------------------------	------------



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

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

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

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

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

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

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

### **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

- D.1. Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.
- D.2. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.
- D.3. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- D.4. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- D.5. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.
- D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- D.7. Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

- D.8. Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
- D.9. Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
- D.10. Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.





## **ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO**

CT1. La comprensión lectora.

CT2. La expresión oral y escrita.

CT3. La comunicación audiovisual.

CT4. La competencia digital.

CT5. El emprendimiento social y empresarial.

CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.

CT7. La educación emocional y en valores.

CT8. La igualdad de género.

CT9. La creatividad

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

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

CT12. Educación para la salud.

CT13. La formación estética.

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

CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.