

**IES Antonio Machado
SORIA**

PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

2024-2025



INDICE

1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º y 3º ESO -TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º Y 4º ESO.

1.1.- INTRODUCCIÓN

1.2.- EVALUACIÓN INICIAL.

1.3.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

- 1º ESO. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

-3º ESO.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

-4º ESO.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

1.3.1. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

1.5.- CONTENIDOS.

5.1.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL. 1º ESO.

5.2.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL. 3º ESO.

5.3.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL. 4º ESO.

1.6.- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

1.7.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA.



2.- DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO, NOCTURNO Y CIDEAD.

2.-1.- INTRODUCCIÓN

2.2.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

2.2.1. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

2.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

2.4.- CONTENIDOS DE CARACTAR TRANSVERSAL.

2.5.- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

2.6.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA.

3.- DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO.

3.1.- INTRODUCCIÓN

3.2.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

3.2.1. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

3.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

3.4.- CONTENIDOS DE CARACTAR TRANSVERSAL.

3.5.- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

3.6.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA.

4.-LA CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

5.- PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.



6.- EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

7.- ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

8.-SECUENCIA ORDENADA DE LAS UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN QUE SE VAN A EMPLEAR DURANTE EL CURSO ESCOLAR.

9.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

10.- PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1.1.-INTRODUCCIÓN.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano. La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales. La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

El decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. El citado real decreto establece los objetivos, fines y principios generales y pedagógicos del conjunto de la etapa. La concreción en términos competenciales de estos fines y principios establece las competencias clave y el grado de desarrollo de las mismas previsto al finalizar estas enseñanzas. Asimismo, el referido real decreto fija, para cada una de las materias, las competencias específicas previstas para la Educación Secundaria Obligatoria, así como los criterios de evaluación y contenidos. La Educación Secundaria Obligatoria, conforme a lo establecido, tendrá como finalidad lograr que los alumnos adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; desarrollar y consolidar en ellos los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándolos para su incorporación a estudios posteriores y para su

inserción laboral y formarlos para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos.

Las manifestaciones artísticas constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico, visual y audiovisual sirve como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones, y es necesario que esté presente en la Educación Secundaria para consolidar hábitos y experiencias de comunicación ya iniciados en la Educación Primaria, y que continuarán en esta etapa.

En Educación Secundaria Obligatoria comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestro alumnado. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo "visual", de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar que es un área marcadamente procedimental.

El desarrollo de los contenidos del área en la etapa de Educación Secundaria pretende fundamentalmente desarrollar aquellas capacidades del alumnado que les permitan una formación básica dentro del campo de la expresión plástica, visual y audiovisual y en todo su abanico de posibilidades (publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura, multimedia, ingenierías y arquitectura), más que la formación de artistas, o una formación académica especializada, que será el objetivo de estudios posteriores. Nuestra materia ha experimentado en las últimas décadas grandes cambios en cuanto a nuevas técnicas y nuevos medios de expresión: la fotografía digital, la cámara de vídeo, el ordenador, imágenes digitales, Internet, o las redes sociales han acercado al alumnado a un gran mundo de posibilidades de creación artística, y han definido a nuestra área como una materia viva y en continua evolución.

Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de apreciación, expresión, análisis crítico y creación de imágenes, fundamentales para asimilar el entorno inmediato, saturado de información visual, con una actitud reflexiva y crítica y que sean capaces de experimentar y elaborar nuevas propuestas de trabajo. A ello hay que añadir el desarrollo de aquellas capacidades tradicionalmente asociadas a la competencia artística como son la imaginación, la creatividad y el sentido estético. Respecto a la contribución del área a la adquisición de las competencias clave, el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de todas ellas, dado su carácter integrador. En primer lugar, el área desarrolla plenamente la competencia de conciencia y expresiones culturales, vehiculando la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación, y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos. También se trabaja la habilidad para comparar las opiniones creativas y las



manifestaciones artísticas de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, una actitud abierta y respetuosa, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar, así como por cultivar las propias capacidades estéticas, mediante la expresión artística. Tiene gran relevancia en esta área el estudio de las manifestaciones artísticas, su apreciación y disfrute, así como la toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural en artes plásticas, fotografía, cine, vídeo-creación.

Una actitud abierta a la diversidad de manifestaciones de la expresión cultural y artística, nos llevará a comprender la cultura propia, a respetar nuestro patrimonio y a tener un sentimiento de identidad.

La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en los contenidos del currículo relativos al entorno audiovisual y multimedia y, en particular, el mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para producir creaciones visuales y audiovisuales, sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabaja transversal a toda el área, en especial en el bloque de dibujo técnico.

El alumno maneja conceptos de proporción, medidas y escalas, relación con el medio, y procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión, y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al uso de materiales para la creación de obras propias, y la conservación del patrimonio cultural.

Por otra parte, el trabajo de expresión gráfica, plástica, visual y audiovisual incide en su tendencia natural a la comunicación, y en el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística: se expresan conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opinión. Esta interacción del alumnado, así como la disposición al diálogo crítico y constructivo favorecen la convivencia. Junto a todo ello, el área aporta un vocabulario específico que enriquece la adquisición de terminología conceptual.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. El área también incide en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuros ciudadanos.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual colabora en la adquisición de la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. En este sentido fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación



de resultados. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomenta la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.

Esta materia constituye un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

1.2.-EVALUACIÓN INICIAL.

Antes de iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debemos realizar una primera evaluación, para verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los objetivos que se espera que logren.

Llevar a cabo una correcta evaluación de nuestros alumnos exige el conocimiento a detalle del alumno, con el propósito de adecuar la actividad del docente (métodos, técnicas, motivación), su diseño pedagógico (objetivos, actividades, sistema de enseñanza), e incluso el nivel de exigencia, adaptar o adecuar el diseño, el proyecto educativo a cada persona como consecuencia de su individualidad.

Por lo que respecta a la evaluación de los alumnos no solo se observan sus conocimientos previos (conocimientos, interpretaciones, comprensiones, aplicaciones, actitudes, destrezas, hábitos, etc.) sino también su estado físico, emocional, inteligencia, maduración, capacidades, intereses, limitaciones.

Para enseñar bien no sólo hay que conocer las metodologías didácticas y el programa escolar, sino que ante todo hay que conocer al alumno.

Y para ello nos podemos servir de algunas pautas a seguir, realizar una prueba práctica y funcional. La prueba debe ser clara y adaptada al grupo. La observación sistematizada durante la realización de esta prueba, acompañada del consecuente registro, se torna el instrumento más coherente con esta propuesta y más adecuado a los fines que se persiguen.

1.3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES. 1ºESO, 3º ESO Y 4º ESO.

Según consta en el Decreto 39/2022 del 30 de septiembre del 2022.

Competencias específicas de la materia Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia. En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí. La primera competencia les proporcionará los conocimientos necesarios para identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas, analizarlas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. La segunda y tercera competencia permitirán al alumnado analizar y explicar las diferentes producciones plásticas de forma respetuosa, tanto de manera individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización. Las competencias cuarta y quinta desarrollan destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad expresando sus emociones y sentimientos y desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión y crítica. La competencia sexta integrará en el alumnado la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones. La competencia séptima comprende la aplicación de distintas técnicas y recursos integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico y por último en la competencia octava el alumnado producirá obras artísticas individual o colectivamente fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales, teniendo en cuenta las intenciones y el público al que van dirigidas.

Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.



- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Competencias clave:

- a) Competencia en comunicación lingüística. CCL
- b) Competencia plurilingüe. CP
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM
- d) Competencia digital. CD:
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA
- f) Competencia ciudadana. CC
- g) Competencia emprendedora. CE
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales CCEC

BLOQUES DE CONTENIDOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La educación en artes plásticas engloba la posibilidad de ir más allá de la transferencia mecánica de conocimientos, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetiza al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar las imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación reviste aún más importancia en tanto que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que se impartirá en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, se plantearán actividades que requieran una acción continua, reflexión y actitud abierta.

BLOQUES DE CONTENIDOS:

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas. A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe. Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques, a saber: A. Patrimonio artístico y cultural, incluye contenidos relativos a los géneros artísticos ya las manifestaciones culturales más destacadas. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del

proceso creativo. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual, incorpora los contenidos relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

Los contenidos se ordenan en torno a cuatro bloques de contenido, sin que ello implique la necesidad de una secuencia para impartir los mismos, dado que pueden impartirse de forma integrada a través de actividades que faciliten el trabajo de varios contenidos de diferentes bloques de forma simultánea.

Primer bloque.

Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis.

Aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, en el primer curso se situarán en el contexto histórico, que comprende de la prehistoria al Renacimiento, y en el segundo curso de la Edad Moderna a la actualidad se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos. Sin necesidad de realizar un recorrido exhaustivo, se subrayarán los principales rasgos que caracterizan la expresión artística en los diferentes períodos de la historia a través de ejemplos de las obras y artistas más representativos, con indicación de su contexto social, como factor determinante para entender la obra artística. Este bloque puede impartirse a lo largo de todo el curso de forma integrada o intercalada con los demás contenidos.

Segundo bloque.

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

Incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano y en el segundo curso se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

Tercer bloque.

Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

Recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos

dimensiones y en el segundo curso se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se aproximarán las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

Cuarto bloque.

Imagen y comunicación visual y audiovisual.

Incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento.

En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija, en el segundo curso se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas. En ambos cursos se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva. En definitiva, la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

CURRÍCULO DE LA MATERIA. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la

variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas. En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Aprender estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio

de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente. El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea. Esta

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

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo. Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

1.3.1. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

Educación Plástica y Visual 1º y 3º ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

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

Taller de Artes Plásticas 3º y 4º ESO

Taller de Artes Plásticas

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

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

Educación Plástica y Visual 1º ESO

Según consta en el Decreto 39/2022 del 30 de septiembre del 2022.

Competencia específica 1:

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

Criterios de evaluación:

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

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia,

con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2) 1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)

Competencia específica 2:

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

Criterios de evaluación:

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)

2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 3:

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

Criterios de evaluación:

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)

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

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

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

Competencia específica 4:

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

Criterios de evaluación:

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

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

Competencia específica 5:

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

Criterios de evaluación:

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

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

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

Competencia específica 6:

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

Criterios de evaluación:

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

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

Competencia específica 7:

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

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

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

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

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

Competencia específica 8:

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

Educación Plástica y Visual 3º ESO

Según consta en el Decreto 39/2022 del 30 de septiembre del 2022.

Competencia específica 1:

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

Criterios de evaluación:

1.1 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)

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)

1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)

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)

Competencia específica 2:

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

Criterios de evaluación:

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)

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)

Competencia específica 3:

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

Criterios de evaluación:

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).

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)

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)

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)

Competencia específica 4:

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

Criterios de evaluación:

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 los diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)

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)

Competencia específica 5:

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

Criterios de evaluación:

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)

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)

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)

Competencia específica 6:

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

Criterios de evaluación:

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)

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)

Competencia específica 7:

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

Criterios de evaluación:

7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)

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)

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)

7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada,

comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)

Competencia específica 8:

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación:

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)

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)

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

Taller de Artes Plásticas 3º y 4º ESO

Según consta en el Decreto 39/2022 del 30 de septiembre del 2022.

Competencia específica 1:

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

El trabajo en un taller debe partir del conocimiento de los procedimientos y técnicas aplicables a cada material para llevar a buen término sus creaciones. El proceso creativo ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad en función de los avances que el ser humano ha ido

conquistando, avances que han afectado a la forma misma de crear que actualmente tenemos. Conocer las manifestaciones artísticas contemporáneas y entender cómo han llegado a este punto desde los orígenes de la creación artística, permitirá al alumnado desarrollar al máximo su espíritu creativo.

La contextualización de las creaciones artísticas es fundamental para que el alumnado entienda la evolución de las técnicas y los procesos desde el inicio hasta su aplicación en la actualidad; les permite entender la evolución artística, participar de ella siguiendo los ejemplos de los artistas y conocer los materiales, técnicas y procedimientos creativos más relevantes, entendiendo por qué y cómo se usaron. Todo esto propicia que el alumnado los valore, los disfrute y abra su mente para aprender a elegir las técnicas y procesos adecuados a los proyectos y tareas que se vayan a desarrollar en el taller; y para encontrarles nuevas, personales y creativas formas de aplicación.

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

Criterios de evaluación:

- 1.1. Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)
- 1.2. Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)

Competencia específica 2:

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

El proceso de creación artística solo puede ser apreciado en toda su dimensión cuando es vivenciado como un todo interconectado en diferentes fases, todas ellas imprescindibles. El conocimiento, experimentación y posterior aplicación consciente de estas diferentes fases a proyectos y ejercicios diversos, usando

diferentes materiales y soportes, desarrolla en el alumno alumnado múltiples habilidades y destrezas y lo conduce hacia soluciones creativas de todo tipo. Este proceso enriquece su inteligencia emocional, predisponiéndolo para afrontar cada nuevo reto creativo desde una perspectiva positiva y abierta. Cuando este proceso se desarrolla en grupo, le enseña a valorar, respetar y compartir lo mejor de cada uno, para alcanzar soluciones cooperativas satisfactorias a las necesidades de trabajo planteadas.

Finalmente, conocer el proceso creativo ayuda a ver que la búsqueda de soluciones es tan importante, o más, que el resultado, que no siempre es inmediato, y le lleva a conocer sus ritmos interiores de creación. Así planteada, la búsqueda de soluciones plásticas se convierte en sí misma en un factor de desarrollo personal además de un recurso para lograr un fin.

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

Criterios de evaluación:

- 2.1. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)
- 2.2. Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)

Competencia específica 3:

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

Toda representación plástica se apoya en técnicas que posibiliten la investigación de muy diferentes soluciones creativas. La experimentación práctica conduce al alumnado a un proceso de reflexión empírico en el que busca dichas soluciones desde su propia visión y su bagaje personal y artístico. Para personalizar su forma de expresión, ayudará mucho al alumnado el tener un conocimiento de las diferentes técnicas pictóricas, del dibujo y la estampación, así como también de las relacionadas con la elaboración de formas en tres dimensiones. El conocimiento de estos aspectos aporta al alumnado la destreza y la libertad suficientes para poder abordar y plasmar sus ideas personales y expresar sus sentimientos con imaginación y creatividad. El adquirir estas destrezas posibilita que el alumnado ejercite la improvisación dentro de su proceso de búsqueda y pueda incorporar sus

descubrimientos con soltura a las producciones propuestas, al tiempo que agudiza su sentido crítico y aumenta su autoestima.

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

Criterios de evaluación:

- 3.1. Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)
- 3.2. Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)

Competencia específica 4:

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

La práctica creativa requiere de una actitud investigadora y curiosa; pero también, de un conocimiento de distintos materiales y soportes y de un correcto criterio de elección de los mismos. El alumnado, a través del conocimiento y la experimentación, decide qué materiales y procedimientos se adaptan mejor a sus objetivos. Sus elecciones le introducen de lleno en el proceso creativo, en sus dificultades y logros; ejercitando sus destrezas, su adaptabilidad y capacidad de respuesta ante las dificultades que van surgiendo y fomentando su capacidad crítica y autoevaluativa. En este proceso, la superación de las dificultades aumenta su confianza, y lo estimula y empuja hacia nuevos retos que se superarán en base a lo aprendido con anterioridad.

Es asimismo importante que el alumnado sea consciente del impacto que tiene sobre el medio ambiente la elección de materiales y técnicas; para incorporar a su sensibilidad creativa una mentalidad de uso responsable de los mismos, respetuosa con el planeta y compatible en todo momento con sus necesidades expresivas.

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

Criterios de evaluación:

- 4.1. Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea,

aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)

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

Competencia específica 5:

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

Las tecnologías digitales que se han impuesto en los últimos años permiten un acercamiento a las representaciones visuales complementario al ofrecido por las técnicas y procedimientos tradicionales. Los lenguajes audiovisuales se han beneficiado enormemente de estas tecnologías que han facilitado los procesos y han permitido un acercamiento más fácil a su uso por todo el mundo. El alumnado puede experimentar con ellos como nunca se había podido hacer antes gracias a los dispositivos que tienen en sus bolsillos. Buscar y probar las posibilidades constructivas y narrativas que nos ofrecen, tanto por sí mismas como en combinación con las demás técnicas, permitirá que el alumnado se enfrente a la creación con una nueva perspectiva para poder abordar otras áreas como el diseño, el cine o el net-art.

La manipulación para la transformación de la realidad en imágenes de todo tipo, o la manipulación de imágenes previas, se suma a los demás procesos como recurso creativo haciendo disfrutar al alumno con la elaboración de nuevas y variadas soluciones tan afines a la realidad digital que vive su generación.

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

Criterios de evaluación:

- 5.1. Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)
- 5.2. Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos



básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)

1.5.- CONTENIDOS

Según consta en el Decreto 39/2022 del 30 de septiembre del 2022.

1.5.1.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL 1º ESO

Estos son los contenidos que se van a desarrollar en la materia EPVA en 1º de ESO:

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

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

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
- Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.
- Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.
- Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos: Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.

Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.

Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.

Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.

Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.

Resolución de trazados con rectas y curvas.

Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.

Los cuadriláteros: clasificación, trazados.

Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.

Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

- Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.

- Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.

1.5.2.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL 3º ESO

Estos son los contenidos que se van a desarrollar en la materia EPVA en 3º de ESO:

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.

- Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.

- Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.

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

- 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.

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

- Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas.

- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.
- El color, la forma y la textura en la composición.
- El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.
- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráficoplástico
- Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.

Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

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

Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- 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.
- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- 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.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.
- Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

1.5.3.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL – TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º y 4º ESO

Estos son los contenidos que se van a desarrollar en la materia de Taller de Artes Plásticas en 3º y 4º de ESO:

El proyecto creativo.

- Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación,
- Planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- Estrategias y técnicas creativas.
- Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.
- Acabado y conservación de las obras.
- Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.

Técnicas de Expresión Bidimensionales

- Soportes. Tipos.
- El papel como soporte y material. Aplicaciones
- Técnicas de dibujo
- Encajado, proporción y técnicas de medida.
- Luces y sombras.
- Técnicas de pintura.
- Técnicas mixtas.
- Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.
- Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados.
- Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.
- La comunicación visual y el diseño.
- Las formas básicas del diseño.
- Áreas de aplicación del diseño gráfico.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.
- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.

Técnicas de Expresión Tridimensionales

- Soportes. Tipos.

- Herramientas y utensilios.
- El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones
- Taller del escultor.
- Técnicas aditivas básicas.
- Técnicas sustractivas básicas.
- Técnicas de ensamblaje básicas.
- Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.
- Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.
- Maquetas.
- Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas.
- Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas.
- El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.
- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.
- Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.

Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.

- Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales.
- La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles.
- Programas informáticos de edición y retoque fotográfico.
- Programas informáticos de maquetación y edición gráfica.
- Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D.
- Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis.
- Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis.
- Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.
- Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas.



1.6.- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Estas orientaciones se concretan para la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A. El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado. La metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriendo los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas. Para trabajar adecuadamente en esta materia se hace necesario utilizar sistemáticamente un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como pueden ser libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, junto a otros que posibiliten la consulta, la reflexión y el debate. Así como todas las posibilidades de uso y de trabajo que ofrecen tecnologías más actuales como son los medios informáticos, dispositivos móviles o los recursos que ofrece la web. En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y material recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar con un aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse. Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán "abiertos" es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas. En general, el agrupamiento heterogéneo y variado es el más indicado para facilitar la interacción e integración del alumnado y favorece la atención a la diversidad que se da en el grupo adaptándose a la naturaleza de las diferentes situaciones de aprendizaje.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son: la motivación, que inserta al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de estrategias que sustenten la metodología global propuesta; la investigación, entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica; y el desarrollo de la Creatividad, prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una

creación por parte del individuo. La línea metodológica a seguir parte del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento. La metodología se adaptará a las características del alumnado, atendiendo a su diversidad y favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo. Se tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, y las agrupaciones en el aula serán variables y flexibles, en función de las actividades que se vayan a realizar.

Se priorizará la comprensión de los contenidos frente al aprendizaje puramente mecánico o memorístico. Se propiciarán las oportunidades para que el alumnado pueda poner en práctica los nuevos conocimientos, y así comprobar la utilidad de lo que han aprendido, y la manera de aplicarlo en otros contextos a su vida cotidiana. Se fomentará la participación del alumnado y la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones, asegurará una efectiva igualdad y promoverá el progreso en el aprendizaje. Esta área tiene como objetivo potenciar dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales; adquirir estos conocimientos supone crear mecanismos analíticos que sirvan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

En coherencia con lo expuesto, los principios que orientan nuestra práctica educativa son los siguientes:

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado y de sus aprendizajes previos.
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos a través de la movilización de sus conocimientos previos y de la memorización comprensiva.
- Posibilitar que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí solos.
- Favorecer situaciones en las que los alumnos y alumnas deben actualizar sus conocimientos.

- Proporcionar situaciones de aprendizaje que tienen sentido para los alumnos y alumnas, con el fin de que resulten motivadoras.

Metodología activa. Supone atender a aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje: Integración activa de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee la práctica. Permitiendo así adquirir métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales, se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

Conectar con sus intereses y motivaciones: Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas. También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo siempre y cuando estén permitidas las agrupaciones siguiendo las recomendaciones sanitarias derivadas de la pandemia. En los proyectos en grupos se repartirán las funciones y responsabilidades entre los miembros del equipo.

Atención a la diversidad del alumnado. Nuestra intervención educativa con los alumnos y alumnas asume como uno de sus principios básicos tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.

1.7.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA.

CADA UNO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EVALUADOS TENDRÁ EL MISMO PESO EN EL PORCENTAJE DE LA NOTA Y SE REALIZARÁ LA MEDIA ARITMÉTICA DE TODOS ELLOS EN BASE A:

Desarrollado en el mapa de relaciones criterios punto 1.3.1 y punto 4 de esta programación

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA 1º, 3º y 4º de E.S.O.

Para la evaluación de los criterios seleccionados en cada unidad de trabajo, se emplearán **técnicas diversas** (observación, desempeño, rendimiento, etc.), escogiendo **instrumentos de evaluación** variados y adecuados a cada técnica (proyecto final, prueba escrita, kahoots, exposiciones orales, etc.). Estos podrán emplear la autoevaluación, la coevaluación o la heteroevaluación.

Dada la diversidad de contenidos y saberes de la materia, se establece que el peso de cada uno de los criterios en la evaluación trimestral y final compartan el mismo porcentaje.

De esta forma, para evaluar cada criterio o conjunto de criterios, podrán emplearse:

- **Instrumentos de Rendimiento y pruebas objetivas**
- **Instrumentos de desempeño y actividades prácticas**
- **Instrumentos de observación**

Al emplearse cualquiera de estos instrumentos, el docente podrá emplear procedimientos de evaluación diversos basados en la autoevaluación, la coevaluación o la heteroevaluación, o bien emplear rúbricas como las que se muestran más adelante, o distribuir pesos por porcentajes como forma de evaluar determinadas actitudes o muestras de rendimiento.

A.- Instrumentos de Rendimiento y pruebas objetivas

En cada evaluación podrán realizarse una o varias pruebas sobre los contenidos impartidos y desarrollados mediante la resolución de problemas con la que se procede a evaluar una serie de criterios seleccionados. Esta prueba será teórico-práctica.

Los alumnos que no se presenten al examen/prueba en las fechas establecidas solo tendrán derecho a la repetición del mismo siempre que lo justifiquen correctamente por medio de justificante médico.

B.- Instrumentos de desempeño, actividades prácticas

Valoración de los documentos y material de una evaluación, compuesto por:

Láminas y ejercicios propuestos por el Dpto., que serán un número determinado para cada trimestre.

En los trabajos se valorará la completa, correcta y ordenada presentación de los contenidos solicitados y los bocetos elaborados, evaluándose en cada uno de los trabajos una serie de criterios seleccionados por el docente.

La no entrega de cualquiera de los trabajos propuestos a lo largo del curso, contribuirá a no tener calificación en el criterio o criterios evaluados en cada uno de ellos. Este hecho, podría ser decisivo para aprobar la materia al final del curso.

A continuación, se muestra un ejemplo de rúbrica que podría emplear el docente en la evaluación criterial al emplear instrumentos de desempeño:

RUBRICA MODELO

DESCRIPCIÓN	No entrega	Bajo logro	Medio logro	Alto logro	Objetivo logrado	Peso
Trabajo realizado con limpieza, orden y siguiendo las pautas establecidas .	-	0,25	0,5	0,75	1	10%
Nivel de experimentación y creatividad: Seguimiento de las fases del proceso creativo	-	0,75	1,5	2,25	3	20%
Logro de los objetivos del ejercicio/proyecto - Contenido-criterio - Contenido-criterio - ...	-	0,5	1	1,5	2	20%
Nivel de dificultad logrado: Grado de elaboración	-	0,25	0,5	0,75	1	10%
Autonomía en el proceso	-	0,25	0,5	0,75	1	10%
Presentación en plazo	-	0,25	0,5	0,75	1	10%
Correcta utilización y conocimiento de los materiales . No traer los materiales al aula conlleva no alcanzar el máximo en este apartado.	-	0,25	0,5	0,75	1	10%
Puntualidad en la entrega (fecha establecida)	-	0,25	0,5	0,75	1	10%
TOTAL						100%

C.- Instrumentos de observación

Empleado para evaluar criterios que atiendan al respeto entre iguales, uso responsable de los materiales del aula y los suyos propios, valoración del hecho artístico, respeto al trabajo de los compañeros, defensa oral de proyectos y obras, visita a museos... En ellos, es necesaria la participación en el aula, el trabajo personal y la actitud positiva frente a la asignatura, aspectos ligados a varios criterios de evaluación de la materia.

Los alumnos que a pesar del proceso previsto lleguen al final de curso con evaluación negativa, recibirán un informe individualizado sobre los contenidos y criterios no alcanzados. En dicho informe se señalarán los aspectos que el alumno debe superar y la propuesta de actividades de recuperación que deberá realizar.

No presentarse a cualquiera de los procesos de evaluación por observación a lo largo del curso, contribuirá a no tener calificación en el criterio o criterios evaluados en cada uno de ellos. Este hecho, podría ser decisivo para aprobar la materia al final del curso.

A continuación, se muestra un ejemplo de rúbrica que podría emplear el docente en la evaluación criterial al emplear instrumentos de observación:

INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN

DESCRIPCIÓN	NO	parcialmente	SI	Peso
Participación en el aula (Interacción)	0	0,125	0,25	25%
Puntualidad y traer diariamente los materiales	0	0,125	0,25	25%
Trabajo personal durante las clases (en los tiempos de trabajo destinados en el aula)	0	0,125	0,25	25%
Actitud positiva y respetuosa frente a la materia (comportamiento y respeto favorables)	0	0,125	0,25	25%
TOTAL				100%

CALIFICACIÓN FINAL:

En el caso de no superarse una o varias evaluaciones, el alumno realizará nuevamente los trabajos relacionados con los criterios no aprobados, bajo la supervisión y el seguimiento del profesor mediante atención individualizada.

La calificación final en la materia se obtendrá, de nuevo, estableciendo las notas obtenidas en cada uno de los criterios evaluados, ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

Sin realización de prueba:

La nota final no numérica del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.

Se valorarán positivamente las actividades realizadas durante el periodo final posterior a la tercera evaluación, referidas a determinados criterios de evaluación. Esta nota nunca podrá ser inferior a la ya conseguida en la tercera evaluación y podrá subir la media como máximo 1 punto.

Con realización de prueba:

La nota final del curso será la suma de las actividades de refuerzo y la prueba teórico-práctica final, referidas a los criterios que se necesiten recuperar, empleándose:

- Instrumentos de Rendimiento, pruebas objetivas**
- Instrumentos de desempeño, actividades prácticas**
- Instrumentos de observación**

Si el alumno no se presenta a la prueba o pruebas extraordinaria, se reflejará como No Presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

Sin la superación de las pruebas extraordinarias no se podrá alcanzar la recuperación de la materia.

Alumnos con apercibimiento:

En el caso de que un alumno acumule 3 apercibimientos por no asistir se evaluará y calificará en base a un modelo de examen único cuando el profesor decida.

El profesor del alumno apercibido podrá solicitar trabajos prácticos para su evaluación que se entregaran el día del examen.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA – EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Y TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

Aquellos alumnos que no logren superar cualquiera de las tres evaluaciones, dispondrán de una **prueba o ejercicios prácticos de recuperación**, al término de cada trimestre, con los que podrán recuperar cada una de las tres evaluaciones. La nota a final de curso se corresponderá con la media aritmética de las calificaciones obtenidas de las tres evaluaciones.

En el caso de no aprobar la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el curso de 1º de ESO, esta se recupera automáticamente aprobando, en el curso superior, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3º de ESO, a través de un seguimiento en el aula por el profesor y cumpliendo los plazos y condiciones establecidos por este. En este caso, la nota obtenida en el curso superior será la misma para ambos.

En el caso de no aprobar la materia de Taller de Artes Plásticas en el curso de 3º de ESO, esta se recupera automáticamente aprobando, en el curso superior, la materia de Taller de Artes Plásticas en 4º de ESO, a través de un seguimiento en el aula por el profesor y cumpliendo los plazos y condiciones establecidos por este. En este caso, la nota obtenida en el segundo curso será la misma para ambos.

SECUENCIACIÓN DE LA MATERIA – EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Y TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

A continuación, y de forma orientativa al profesor, se muestra una distribución de unidades de trabajo y los criterios de evaluación que se evalúan en cada una de ellas:

CURSO 1º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

	Título de la unidad de trabajo/situación de aprendizaje	Criterios – concretados en indicadores de logro
PRIMER TRIMESTRE 1ºESO EPVA	<i>SA 1: Geometría en el entorno I</i> Contenidos de dibujo técnico	<i>Relacionados con herramientas, soportes y dibujo técnico.</i>
	<i>SA 2: Geometría en el entorno II</i> Contenidos de dibujo técnico	<i>Relacionados con la creación de polígonos y otros trazados de dibujo técnico.</i>

	SA 3: La luz y el color Contenidos de teoría del color y empleo de la luz	Relacionados con el uso y aplicación del color, el dibujo, la luz y las texturas.
	SA 4: Arte y naturaleza. Plastisetas Contenidos de volumen y escultura.	Relacionados con la escultura, el volumen y el medio expositivo.
SEGUNDO TRIMESTRE 1ºESO EPVA	SA 5: Nuestro patrimonio I Contenidos de patrimonio y valoración artística.	Relacionados con la valoración del patrimonio artístico y su valoración.
	SA 6: Nuestro patrimonio II Contenidos de patrimonio y valoración artística.	Relacionados con la valoración del patrimonio artístico y su valoración.
	SA 7: El lenguaje visual Contenidos de dibujo, composición, proporcionalidad, forma y lenguaje visual.	Relacionados con la representación simbólica, la proporcionalidad y la forma.
	SA 8: La comunicación visual I: El cómic y el cine Contenidos de dibujo, proporcionalidad, encuadre y perspectiva.	Relacionados con el conocimiento de los medios de comunicación de masas, técnicas de dibujo y proporcionalidad.
TERCER TRIMESTRE 1ºESO EPVA	SA 9: La comunicación visual II: El cartel Contenidos de imagen digital, composición, proporcionalidad, imagen simbólica y abstracta.	Relacionados con la creación de imágenes digitales y el conocimiento de los medios de comunicación de masas.
	SA 10: Publicidad y diseño Contenidos relacionados con el diseño gráfico y la publicidad.	Relacionados con el uso de las TIC en la creación artística
	SA 11: La creación artística I (Final) Contenidos de creación artística autónoma.	Relacionados con el proceso creativo y la creación artística.
	SA 12: La creación artística II (Final) Contenidos de creación artística autónoma.	Relacionados con el proceso creativo y la creación artística.

CURSO 3º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

	Título de la unidad de trabajo/situación de aprendizaje	Criterios – concretados en indicadores de logro
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: Geometría en el arte y en el entorno Contenidos de dibujo técnico	Relacionados con herramientas, soportes y dibujo técnico.

3ºESO EPVA	SA 2: Modularidad Contenidos de dibujo técnico y modularidad Contenidos de volumen	Relacionados con la creación de polígonos, módulos geométricos y otros trazados de dibujo técnico.
	SA 3: Dibujo e ilustración Contenidos de técnicas y soportes de dibujo e ilustración. La composición.	Relacionados con el uso y aplicación del color, el dibujo, la luz y las texturas.
	SA 4: Composición, color y texturas Contenidos de color y texturas	Relacionados con el color, las texturas.
SEGUNDO TRIMESTRE 3ºESO EPVA	SA 5: Nuestro patrimonio Contenidos de patrimonio y valoración artística.	Relacionados con la valoración del patrimonio artístico y su valoración.
	SA 6: Curvas y tangencias Contenidos de curvas técnicas y tangencias.	Relacionados con las curvas técnicas y tangencias. Herramientas, soportes y dibujo técnico.
	SA 7: Lenguaje visual e icónico: Imagen de marca. Contenidos de dibujo, composición, proporcionalidad, forma y lenguaje visual.	Relacionados con la representación simbólica, la proporcionalidad y la forma. Uso de las TIC para la creación de imagen digital.
	SA 8: Publicidad y diseño Contenidos relacionados con el diseño gráfico y la publicidad. Análisis de imágenes publicitarias.	Relacionados con el conocimiento de los medios de comunicación de masas, técnicas de dibujo y proporcionalidad. Uso de las TIC para la creación de imagen digital.
TERCER TRIMESTRE 3ºESO EPVA	SA 9: La comunicación visual: El cartel, el cómic y el cine. Contenidos de dibujo, proporcionalidad, encuadre y perspectiva.	Relacionados con la creación de imágenes digitales y el conocimiento de los medios de comunicación de masas.
	SA 10: Los formatos digitales en el arte Contenidos relacionados con el uso de las TIC en la creación artística.	Relacionados con el uso de las TIC en la creación artística
	SA 11: La creación artística I (Final) Contenidos de creación artística autónoma y fases del proceso creativo. Estilos artísticos	Relacionados con el proceso creativo y la creación artística.
	SA 12: La creación artística II (Final) Contenidos de creación artística autónoma y fases del proceso creativo. Estilos artísticos	Relacionados con el proceso creativo y la creación artística.

CURSOS 3º-4º ESO. TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

	Título de la unidad de trabajo/situación de aprendizaje	Criterios – concretados en indicadores de logro
PRIMER TRIMESTRE 3ºESO 4ºESO Taller AP	SA 1: La ilustración científica. Contenidos de dibujo y técnicas.	Relacionados con herramientas, medios, técnicas y soportes de dibujo.
	SA 2: El volumen. Contenidos de escultura y volumen.	Relacionados con herramientas, medios, técnicas y soportes de escultura y volumen.
	SA 3: La imagen vectorial. Contenidos de imagen digital y diseño gráfico.	Relacionados con el uso de las TIC para la creación, edición y tratamiento de imagen vectorial
	SA 4: La fotografía. Contenidos de imagen digital y fotografía.	Relacionados con el uso de las TIC para la creación, edición y tratamiento fotográfico
SEGUNDO TRIMESTRE 3ºESO 4ºESO Taller AP	SA 5: El color Contenidos de color y técnicas pictóricas.	Relacionados con la teoría del color, técnicas y procesos pictóricos.
	SA 6: Valoración del patrimonio. El museo. Contenidos de patrimonio y valoración artística.	Relacionados con la valoración del patrimonio y el hecho artístico.
	SA 7: La restauración de objetos antiguos Contenidos de patrimonio y valoración artística.	Relacionados con la labor de restauración y valoración artística.
	SA 8: La impresión digital 3D Contenidos de imagen digital 3D.	Relacionados con el uso de las TIC para la creación, edición e impresión 3D. Relacionados con la creación de maquetas.
TERCER TRIMESTRE 3ºESO 4ºESO Taller AP	SA 9: La pintura mural y el grafiti Contenidos de imagen mural y grafiti.	Relacionados con la creación de pintura mural y el grafiti.
	SA 10: Estilos artísticos contemporáneos Contenidos de estilos artísticos.	Relacionados con la valoración y conocimiento de estilos artísticos, autores y obras.
	SA 11: La creación artística I (Final)	Relacionados con el proceso creativo y la creación artística.

	<i>Contenidos de creación artística autónoma y fases del proceso creativo. Estilos artísticos.</i>	
	<i>SA 12: La creación artística II (Final)</i> <i>Contenidos de creación artística autónoma y fases del proceso creativo. Estilos artísticos.</i>	<i>Relacionados con el proceso creativo y la creación artística.</i>

2.-DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO. NOCTURNO Y CIDEAD.

2.1.- INTRODUCCIÓN.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también 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.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de

sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

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

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

En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su

utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

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

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

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

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

2.2.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

Según Real Decreto 40/2022, de 30 de septiembre de 2022, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Competencias específicas.

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

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

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

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

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

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

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2

2.2.1. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Dibujo Técnico

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

2.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

Competencia específica 1.

1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 2.

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

Competencia específica 3.

3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la

- información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)
- 3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)
 - 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)
 - 3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)
 - 3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)
 - 3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)
 - 3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)

Competencia específica 4.

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

considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)

Competencia específica 5.

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

Contenidos.

A. Fundamentos geométricos.

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

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.

- Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
 - Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
 - Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
 - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
 - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
 - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
- C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
 - Formatos. Doblado de planos.
 - Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
 - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.
- D. Sistemas CAD.
- Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
 - Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
 - Aplicaciones vectoriales 2-3D.
 - Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
 - Visualización 2D y 3D.
 - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
 - Vistas y escenas renderizadas.
 - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

2.4.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL.

Tal y como se determina en el artículo 9 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, en todas las materias se trabajarán los siguientes contenidos transversales:

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

Es necesario tener en cuenta que la integración de las nuevas tecnologías en el aula no debe responder a cuestiones de innovación tecnológica y al hecho de parecer más vistoso. Los medios tecnológicos tendrán sentido en la medida que posibiliten alcanzar todo lo propuesto.

En nuestra materia utilizaremos las Tecnologías de la Información y la Comunicación mediante los siguientes recursos:

- Empleo de programas de edición de vídeo digital para evaluar contenidos, y editar producciones motrices de los alumnos en actividades lectivas o en extraescolares.
- Algunos de los trabajos que se solicitarán a los alumnos serán en formato digital (presentaciones, webquest, vídeos, etc.) y se intentará inculcar los criterios selectivos en la búsqueda de la información.
- Empleo de las herramientas de Google como facilitadoras de la tarea educativa.
- Empleo de aplicaciones en el teléfono móvil para realizar actividades físicas. Empleo de las Tablets, ordenadores portátiles, Chromebook del centro.
- Uso del Aula Virtual (Moodle), correo EDUCACYL, y la herramienta TEAMS. Todos estos recursos facilitarán la comunicación entre profesor y alumnos y entre ellos mismos.

- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza:

Puesto que la finalidad de la educación es el desarrollo integral del alumnado, no podemos olvidar este apartado ya que complementan el desarrollo de las capacidades motrices, cognitivas y afectivas.

Hay que destacar las numerosas vinculaciones que existen entre la convivencia y nuestra materia, de hecho, probablemente sea una de las que más y mejor permite trabajar estos contenidos.

Se puede trabajar en distintos ámbitos:



- Educación ambiental: Respeto hacia el medio natural. En todas aquellas actividades realizadas en dicho medio (Orientación, esquí, senderismo, etc).
- Igualdad entre sexos. En todas las actividades grupales se emplearán los grupos mixtos fomentando la igualdad efectiva entre chicos y chicas y entre alumnos de distinta capacidad física.
- Educación para la paz: Fomentando la cohesión del grupo y la resolución pacífica de conflictos.
- Educación Vial: Respeto a las normas de circulación si realizamos actividades fuera del centro.

Señalar la especial importancia de este contenido transversal en todas y cada una de las Unidades de Trabajo otorgándole siempre un especial tratamiento. Por tanto, se puede decir que se trabaja este contenido transversal en todas las situaciones de aprendizaje, junto a los diferentes aspectos que integra.

- **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.**

La transmisión correcta, adecuada y acorde de la información en cada situación, conlleva que el alumnado sepa desenvolverse en variados contextos, adoptando en cada una de ellos el rol que le corresponda en ese momento, con lo que se otorga, además, protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva.

De esta manera, se trabajarán de manera específica, en las distintas Unidades de Trabajo, exposiciones orales en clase de los trabajos realizados y explicación de los diferentes ejercicios, actividades y deportes a lo largo del curso.

Asimismo, nuestra materia desarrolla habilidades para el trabajo en equipo en diferentes actividades deportivas y expresivas colectivas y contribuye a adquirir aprendizajes técnicos, estratégicos y tácticos que son generalizables para varias actividades deportivas.

Con los alumnos de 1º de Bachillerato se llevarán a cabo actividades de organización y planificación concretas para el caso de unidades didácticas que se presten a ello (Situaciones de adaptación al entorno, competiciones deportivas...).

Por otro lado, el artículo 9 del DECRETO 40/2022, determina que se desarrollarán:

- **Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.**



• **Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita.**

En esta línea, el departamento de Educación Física llevará a cabo las siguientes actuaciones:

- Búsqueda de información en libros, páginas Web... que respondan a preguntas y cuestiones que se realizarán en distintas sesiones.
- Lecturas, opinión y análisis de artículos divulgativos de actualidad relativos a contenidos propios y/o próximos a la materia. También artículos relacionados con días especiales del calendario, relacionados con los valores asociados a nuestra materia: día del corazón, de la lucha contra el cáncer, día de la paz, etc. Utilizaremos para ello la prensa escrita o digital, y páginas especializadas de internet.
- Posibilidad de extraer de novelas o libros concretos determinados párrafos para trabajar posteriormente sobre su contenido.
- Realización de esquemas, mapas conceptuales o similares sobre la teoría que se imparta en la materia.

Por otro lado, los docentes, a partir de las orientaciones para la incorporación de los contenidos transversales que establecen los centros en la propuesta curricular, deberán incorporar y planificar el trabajo de estos contenidos transversales en las respectivas programaciones didácticas. Así, según determina la **Propuesta Curricular del IES Antonio Machado, los contenidos transversales** a trabajar desde todas las materias son los siguientes: Comprensión lectora, comunicación audiovisual, emprendimiento social y empresarial, fomento del espíritu crítico y científico, educación emocional y en valores, creatividad, educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, formación estética, educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, respeto mutuo, cooperación entre iguales, prevención y resolución pacífica de conflictos, fomento de la Libertad, de la Justicia, de la Igualdad, de la Paz, de la Democracia y de la pluralidad, respeto a los Derechos Humanos y al Estado de Derecho, rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia, transmisión de valores y oportunidades de Castilla y León.

En resumen, se deben trabajar los contenidos de carácter transversal a través de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, desde el departamento de Educación Física, se fomentará y garantizará los preceptos señalados en dicho artículo de currículo a través de actuaciones vinculadas a su organización y funcionamiento en las distintas Unidades de Trabajo.

Así, en el siguiente cuadro se establecen en qué Unidades de Trabajo se trabajan los distintos contenidos transversales, y con ello, éstos se

incorporan en los criterios de evaluación, y por lo tanto en los correspondientes indicadores de logro, al igual que los contenidos de materia vinculando, de esta manera, todos estos elementos del currículo.

2.5.- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

A partir de los principios pedagógicos y metodológicos que se establecen en los artículos 11 y 12, junto al anexo II.A, 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, se decidirá y establecerá la metodología didáctica que guíe al profesorado en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, en función del contexto socioeducativo del IES Antonio Machado y sus necesidades.

Desde todas las materias, los métodos pedagógicos utilizados por el profesorado se ajustarán a los siguientes principios:

- Se deberá respetar la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales del entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.
- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de alumnos y alumnas, en función de sus necesidades educativas.
- Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC como herramientas de trabajo y evaluación.

En todo caso, para la elaboración de la programación docente y de los materiales didácticos se utilizarán modelos abiertos que atiendan a las distintas necesidades del alumnado, bajo los tres principios en torno a los que se construye la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje:

- Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.



- Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible.
- Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interaccionar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Se recurrirá, si es necesario, a la adaptación de las reglas y normas de los juegos y deportes colectivos para un mayor control del alumnado.

- Uso del material: tendremos en cuenta un tiempo necesario para preparar, separar y recoger, tanto en diferentes momentos en clase como al finalizar la misma.
- Si ello fuera necesario para alguna Unidad de Trabajo, se instará en algunos casos a determinados grupos para que aporten material propio para la clase .

Éste es el enfoque que se plantea, y la metodología empleada, siempre en la misma línea que la establecida en la Propuesta Curricular del centro, será:

1. **Flexible:** ajustándose a cada alumno, las propuestas de ejercicios están pensadas para todos los alumnos/as.
2. **Activa:** Buscando hacer al alumno/a protagonista de su propia actividad. Buscaremos motivarlos haciendo especial mención a la utilidad de lo que aprenden.
3. **Participativa;** Potenciando la cooperación y el compañerismo por medio de una organización de grupos que lleve a la resolución conjunta de tareas.
4. **Integradora:** Partiendo de que la Educación Física deba estar en función de las capacidades y posibilidades de cada alumno/a.
5. **Inductiva;** Intentando que el alumno en cada momento sepa qué parte de su cuerpo y/o cualidad física está moviendo y/o desarrollando.
6. **Lúdica:** Fundamentando todas las actividades en los principios del juego.

"La metodología considerará los principios del constructivismo favoreciendo que el estudiante relacione los contenidos recibidos con experiencias previas sobre las que construya sus aprendizajes (aprender a aprender), con estructuras de aprendizaje mayoritariamente cooperativas, haciendo las actividades motivantes con estilos de enseñanza en los que la participación del alumno sea lo



mayor posible, por lo que prevalecerá la enseñanza orientada a la acción y la dimensión vivencial del aprendizaje.”

La materia de ha de seguir los principios metodológicos de esta etapa de enseñanza post-obligatoria, adoptando decisiones que favorezcan el **auto-aprendizaje** del alumno, la reflexión y la búsqueda de modelos propios de aprendizaje, estudio y elaboración de conclusiones. Por otro lado, el **trabajo cooperativo y en equipo** adquiere un matiz especial en esta materia al tratarse de actividades a menudo grupales, cuyos contextos de aprendizaje precisan el trabajo con los demás. Las tareas en pareja, en grupo y/o en equipo potencian el intercambio de conocimientos, la puesta en práctica de ciertas destrezas y por lo tanto el desarrollo de las capacidades de los adolescentes.

La aplicación de métodos de **investigación** apropiados se plasmará en el desarrollo de un buen número de actividades de los diferentes bloques de contenidos y sus resultados demostrarán el dominio del alumno de las nuevas metodologías como un recurso eficaz al servicio de su aprendizaje. El empleo de dispositivos relacionados con estas nuevas tecnologías será solicitado con antelación y para empleo exclusivo en las partes de las unidades elegidas por la profesora (tablets, teléfonos móviles, etc).

La metodología y tareas de desarrollo tendrán como referente, en un buen número de casos, actividades que fomenten la motivación, estimulen el interés y el hábito de lectura y estudio, así como las destrezas para la correcta expresión práctica, oral (en público) y escrita.

La **participación, la distribución de roles, la asunción de responsabilidades y el trabajo en comisiones** serán decisiones metodológicas anexas a las actuaciones y los contenidos a desarrollar. En definitiva, dado el carácter mediático de esta materia en estas edades y la dimensión propedéutica del Bachillerato así como la evolución que ha experimentado el número de profesiones y de ofertas de estudios superiores relacionados con la actividad física y con el uso adecuado del tiempo libre, esta materia tratará de presentar distintas alternativas que sirvan para que el alumnado pueda adoptar criterios de valoración de esas profesiones y posibilidades de estudio. También que ayuden al alumno a formar su criterio ante estas realidades y sobre todo, reconocer la importancia de la salud y la actividad física como piedras angulares del bienestar personal y social.

Los métodos de enseñanza se corresponderán con los objetivos y contenidos tratados en cada Unidad de Trabajo. Tanto ambos elementos de la unidad como las características del desarrollo personal del adolescente determinan el hecho de que combinemos diferentes

estilos de enseñanza incluso en una misma unidad didáctica. Así pues, **metodología basada en la reproducción de modelos** y **metodología basada en la búsqueda darán paso** al empleo en nuestras unidades de trabajo de los estilos con ambas relacionados: **instrucción directa, asignación de tareas (ésta sobre todo), enseñanza recíproca, grupos reducidos, programa individual, resolución de problemas, descubrimiento guiado**. Creemos que la variedad de estilos favorece la individualización de la enseñanza, fomenta la autonomía del alumno, su implicación a nivel cognitivo (no es mero repetidor de lo que decimos).

En cuanto a los estilos de enseñanza, entendidos como la relación establecida entre el docente y el alumnado durante el proceso de enseñanza aprendizaje, desde la Propuesta Curricular del IES Antonio Machado, se determina que se deberán emplear aquellos en los que el alumnado tenga un rol activo y participativo:

- Que se refleje en la toma de decisiones referidas tanto a la organización de las actividades, como a su desarrollo, e incluso a la propia evaluación.
- Que potencie la capacidad reflexiva, aprender por sí mismos y la autonomía progresiva de los alumnos/as en el desarrollo de su aprendizaje.
- Que favorezca la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.
- Que permita al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar.

Por su parte, el departamento de Dibujo quiere destacar el empleo de otros Estilos de Enseñanza como los siguientes:

Es importante señalar, que, independientemente del estilo empleado en cada momento, el docente desempeñará la función de mediador o facilitador, acompañante o guía del alumno. El papel del docente será determinante a la hora de presentar los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones, de diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos saberes de una materia o de diferentes materias y de planificar tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación.

Para abordar estos objetivos y enfoque del aprendizaje, es imprescindible unas estrategias que favorezcan el trabajo en equipo, no solo del alumnado, sino también del profesorado, ya que esta metodología y estos estilos de enseñanza conllevan necesariamente la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo,

que deben diseñar, planificar y aplicar con eficacia las propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados.

En cuanto a las técnicas de enseñanza a emplear por el profesorado, las situaciones de aprendizaje, en cuyo diseño, selección y planificación se considerarán procedimientos como el trabajo por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos, se adaptarán a los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado, a las posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, casos de integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje.

En definitiva, con el uso de metodologías activas, con las que el alumnado se familiarizará con técnicas muy variadas (expositiva, argumentación, estudio biográfico, diálogo, discusión, debate, seminario, estudio de casos, resolución de problemas, demostración, experimentación, investigación, interacción, descubrimiento...), se potenciarán tanto el trabajo autónomo del alumnado como el trabajo en equipo.

Para concluir, y tras las situaciones derivadas del periodo de pandemia por la COVID-19 y todas sus variantes, el departamento quiere recoger también en dicha programación que la metodología didáctica tendrá en cuenta otros escenarios relacionados con la posible no presencialidad de la enseñanza, de forma que, desde el comienzo, el departamento se asegurará de que todo el alumnado tiene acceso a los siguientes recursos que podremos utilizar, también en modalidad presencial:

- Correo EDUCACYL, individual y a través de la creación de grupos (presencial y no presencial).
- AULA VIRTUAL, aprovechando este recurso para comunicar tareas y otras informaciones rápidamente. Iguamente se podrán enviar tareas, apuntes, trabajos...
- Plataforma TEAMS: será el recurso utilizado ante la previsión de cualquier situación que pueda frustrar la total presencialidad de la materia de EF. Y el medio utilizado para comunicar instrucciones sobre trabajos, resolver dudas, enviar apuntes...
- El trabajo en una posible modalidad no presencial se centrará en las siguientes clases de actividades:
 - Realización de trabajos escritos sobre los contenidos de la Unidad de Trabajo correspondiente, con aportaciones centradas en guiones concretos y expresadas en diferentes formas en función de las posibilidades: formatos informáticos libremente elegidos o formatos propuestos por los profesores a completar por ellos mismos.
 - Utilización de enlaces a vídeos para observar y extraer información sobre los contenidos trabajados.



- Resolución de tareas teórico-prácticas en clase telepresencial, presentadas en vídeo, fotos, etc...
- Presentaciones orales breves.
- Presentaciones de la ejecución de ejercicios prácticos concretos en fotos o en vídeos breves.

3.-DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO.

3.1.- INTRODUCCIÓN.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. 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.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de

representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

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

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

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

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

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de

forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

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

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

3.2.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES.

Según Real Decreto 40/2022, de 30 de septiembre de 2022, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Competencias específicas

- 1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.*

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

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

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

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.

- 3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.*

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

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

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

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

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.

3.2.1. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Dibujo Técnico

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

3.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

Competencia específica 1.

- 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)

Competencia específica 2.

- 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)
- 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)
- 2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)
- 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)

Competencia específica 3.

- 3.1. Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la "visión espacial" y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)
- 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)
- 3.3. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)
- 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)
- 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)
- 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)

Competencia específica 4.

- 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)
- 4.2. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)

Competencia específica 5.

- 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)
- 5.2. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)
- 5.3. Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)
- 5.4. Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)

Contenidos

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la

sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

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

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

D. Sistemas CAD.

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

3.4.- CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL.

Tal y como se determina en el artículo 9 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, en todas las materias se trabajarán los siguientes contenidos transversales:

- **Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable.**

Es necesario tener en cuenta que la integración de las nuevas tecnologías en el aula no debe responder a cuestiones de innovación tecnológica y al hecho de parecer más vistoso. Los medios tecnológicos tendrán sentido en la medida que posibiliten alcanzar todo lo propuesto.

En nuestra materia utilizaremos las Tecnologías de la Información y la Comunicación mediante los siguientes recursos:

- Empleo de programas de edición de vídeo digital para evaluar contenidos, y editar producciones motrices de los alumnos en actividades lectivas o en extraescolares.
- Algunos de los trabajos que se solicitarán a los alumnos serán en formato digital (presentaciones, webquest, vídeos, etc.) y se intentará inculcar los criterios selectivos en la búsqueda de la información.
- Empleo de las herramientas de Google como facilitadoras de la tarea educativa.
- Empleo de aplicaciones en el teléfono móvil para realizar actividades físicas. Empleo de las Tablets, ordenadores portátiles, Chromebook del centro.
- Uso del Aula Virtual (Moodle), correo EDUCACYL, y la herramienta TEAMS. Todos estos recursos facilitarán la comunicación entre profesor y alumnos y entre ellos mismos.

- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza:

Puesto que la finalidad de la educación es el desarrollo integral del alumnado, no podemos olvidar este apartado ya que complementan el desarrollo de las capacidades motrices, cognitivas y afectivas.

Hay que destacar las numerosas vinculaciones que existen entre la convivencia y nuestra materia, de hecho, probablemente sea una de las que más y mejor permite trabajar estos contenidos.

Se puede trabajar en distintos ámbitos:

- Educación ambiental: Respeto hacia el medio natural. En todas aquellas actividades realizadas en dicho medio (Orientación, esquí, senderismo, etc).
- Igualdad entre sexos. En todas las actividades grupales se emplearán los grupos mixtos fomentando la igualdad efectiva entre chicos y chicas y entre alumnos de distinta capacidad física.
- Educación para la paz: Fomentando la cohesión del grupo y la resolución pacífica de conflictos.
- Educación Vial: Respeto a las normas de circulación si realizamos actividades fuera del centro.

Señalar la especial importancia de este contenido transversal en todas y cada una de las Unidades de Trabajo otorgándole siempre un especial tratamiento. Por tanto, se puede decir que se trabaja este contenido

transversal en todas las situaciones de aprendizaje, junto a los diferentes aspectos que integra.

- **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.**

La transmisión correcta, adecuada y acorde de la información en cada situación, conlleva que el alumnado sepa desenvolverse en variados contextos, adoptando en cada una de ellos el rol que le corresponda en ese momento, con lo que se otorga, además, protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva.

De esta manera, se trabajarán de manera específica, en las distintas Unidades de Trabajo, exposiciones orales en clase de los trabajos realizados y explicación de los diferentes ejercicios, actividades y deportes a lo largo del curso.

Asimismo, nuestra materia desarrolla habilidades para el trabajo en equipo en diferentes actividades deportivas y expresivas colectivas y contribuye a adquirir aprendizajes técnicos, estratégicos y tácticos que son generalizables para varias actividades deportivas.

Con los alumnos de 1º de Bachillerato se llevarán a cabo actividades de organización y planificación concretas para el caso de unidades didácticas que se presten a ello (Situaciones de adaptación al entorno, competiciones deportivas...).

Por otro lado, el artículo 9 del DECRETO 40/2022, determina que se desarrollarán:

- **Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.**
- **Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita.**

En esta línea, el departamento de Educación Física llevará a cabo las siguientes actuaciones:

- Búsqueda de información en libros, páginas Web... que respondan a preguntas y cuestiones que se realizarán en distintas sesiones.
- Lecturas, opinión y análisis de artículos divulgativos de actualidad relativos a contenidos propios y/o próximos a la materia. También artículos relacionados con días especiales del calendario, relacionados con los valores asociados a nuestra materia: día del corazón, de la lucha contra el cáncer, día de la paz, etc. Utilizaremos para ello la prensa escrita o digital, y páginas especializadas de internet.

- Posibilidad de extraer de novelas o libros concretos determinados párrafos para trabajar posteriormente sobre su contenido.
- Realización de esquemas, mapas conceptuales o similares sobre la teoría que se imparta en la materia.

Por otro lado, los docentes, a partir de las orientaciones para la incorporación de los contenidos transversales que establecen los centros en la propuesta curricular, deberán incorporar y planificar el trabajo de estos contenidos transversales en las respectivas programaciones didácticas. Así, según determina la **Propuesta Curricular del IES Antonio Machado, los contenidos transversales** a trabajar desde todas las materias son los siguientes: Comprensión lectora, comunicación audiovisual, emprendimiento social y empresarial, fomento del espíritu crítico y científico, educación emocional y en valores, creatividad, educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, formación estética, educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, respeto mutuo, cooperación entre iguales, prevención y resolución pacífica de conflictos, fomento de la Libertad, de la Justicia, de la Igualdad, de la Paz, de la Democracia y de la pluralidad, respeto a los Derechos Humanos y al Estado de Derecho, rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia, transmisión de valores y oportunidades de Castilla y León.

En resumen, se deben trabajar los contenidos de carácter transversal a través de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, desde el departamento de Educación Física, se fomentará y garantizará los preceptos señalados en dicho artículo de currículo a través de actuaciones vinculadas a su organización y funcionamiento en las distintas Unidades de Trabajo.

Así, en el siguiente cuadro se establecen en qué Unidades de Trabajo se trabajan los distintos contenidos transversales, y con ello, éstos se incorporan en los criterios de evaluación, y por lo tanto en los correspondientes indicadores de logro, al igual que los contenidos de materia vinculando, de esta manera, todos estos elementos del currículo.

3.5.- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

A partir de los principios pedagógicos y metodológicos que se establecen en los artículos 11 y 12, junto al anexo II.A, 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, se decidirá y establecerá la metodología didáctica que guíe al profesorado en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, en función del contexto socioeducativo del IES Antonio Machado y sus necesidades.

Desde todas las materias, los métodos pedagógicos utilizados por el profesorado se ajustarán a los siguientes principios:

- Se deberá respetar la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales del entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.
- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de alumnos y alumnas, en función de sus necesidades educativas.
- Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC como herramientas de trabajo y evaluación.

En todo caso, para la elaboración de la programación docente y de los materiales didácticos se utilizarán modelos abiertos que atiendan a las distintas necesidades del alumnado, bajo los tres principios en torno a los que se construye la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje:

- Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.
- Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible.
- Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interactuar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Se recurrirá, si es necesario, a la adaptación de las reglas y normas de los juegos y deportes colectivos para un mayor control del alumnado.

- **Uso del material:** tendremos en cuenta un tiempo necesario para preparar, separar y recoger, tanto en diferentes momentos en clase como al finalizar la misma.

- Si ello fuera necesario para alguna Unidad de Trabajo, se instará en algunos casos a determinados grupos para que aporten material propio para la clase .

Éste es el enfoque que se plantea, y la metodología empleada, siempre en la misma línea que la establecida en la Propuesta Curricular del centro, será:

6. **Flexible:** ajustándose a cada alumno, las propuestas de ejercicios están pensadas para todos los alumnos/as.
7. **Activa:** Buscando hacer al alumno/a protagonista de su propia actividad. Buscaremos motivarlos haciendo especial mención a la utilidad de lo que aprenden.
8. **Participativa;** Potenciando la cooperación y el compañerismo por medio de una organización de grupos que lleve a la resolución conjunta de tareas.
9. **Integradora:** Partiendo de que la Educación Física deba estar en función de las capacidades y posibilidades de cada alumno/a.
10. **Inductiva;** Intentando que el alumno en cada momento sepa qué parte de su cuerpo y/o cualidad física está moviendo y/o desarrollando.
11. **Lúdica:** Fundamentando todas las actividades en los principios del juego.

"La metodología considerará los principios del constructivismo favoreciendo que el estudiante relacione los contenidos recibidos con experiencias previas sobre las que construya sus aprendizajes (aprender a aprender), con estructuras de aprendizaje mayoritariamente cooperativas, haciendo las actividades motivantes con estilos de enseñanza en los que la participación del alumno sea lo mayor posible, por lo que prevalecerá la enseñanza orientada a la acción y la dimensión vivencial del aprendizaje."

La materia de ha de seguir los principios metodológicos de esta etapa de enseñanza post-obligatoria, adoptando decisiones que favorezcan el **auto-aprendizaje** del alumno, la reflexión y la búsqueda de modelos propios de aprendizaje, estudio y elaboración de conclusiones. Por otro lado, el **trabajo cooperativo y en equipo** adquiere un matiz especial en esta materia al tratarse de actividades a menudo grupales, cuyos contextos de aprendizaje precisan el trabajo con los demás. Las tareas en pareja, en grupo y/o en equipo potencian el intercambio de conocimientos, la puesta en práctica de ciertas destrezas y por lo tanto el desarrollo de las capacidades de los adolescentes.

La aplicación de métodos de **investigación** apropiados se plasmará en el desarrollo de un buen número de actividades de los diferentes



bloques de contenidos y sus resultados demostrarán el dominio del alumno de las nuevas metodologías como un recurso eficaz al servicio de su aprendizaje. El empleo de dispositivos relacionados con estas nuevas tecnologías será solicitado con antelación y para empleo exclusivo en las partes de las unidades elegidas por la profesora (tablets, teléfonos móviles, etc).

La metodología y tareas de desarrollo tendrán como referente, en un buen número de casos, actividades que fomenten la motivación, estimulen el interés y el hábito de lectura y estudio, así como las destrezas para la correcta expresión práctica, oral (en público) y escrita.

La **participación, la distribución de roles, la asunción de responsabilidades y el trabajo en comisiones** serán decisiones metodológicas anexas a las actuaciones y los contenidos a desarrollar. En definitiva, dado el carácter mediático de esta materia en estas edades y la dimensión propedéutica del Bachillerato así como la evolución que ha experimentado el número de profesiones y de ofertas de estudios superiores relacionados con la actividad física y con el uso adecuado del tiempo libre, esta materia tratará de presentar distintas alternativas que sirvan para que el alumnado pueda adoptar criterios de valoración de esas profesiones y posibilidades de estudio. También que ayuden al alumno a formar su criterio ante estas realidades y sobre todo, reconocer la importancia de la salud y la actividad física como piedras angulares del bienestar personal y social.

Los métodos de enseñanza se corresponderán con los objetivos y contenidos tratados en cada Unidad de Trabajo. Tanto ambos elementos de la unidad como las características del desarrollo personal del adolescente determinan el hecho de que combinemos diferentes estilos de enseñanza incluso en una misma unidad didáctica. Así pues, **metodología basada en la reproducción de modelos y metodología basada en la búsqueda darán paso** al empleo en nuestras unidades de trabajo de los estilos con ambas relacionados: **instrucción directa, asignación de tareas (ésta sobre todo), enseñanza recíproca, grupos reducidos, programa individual, resolución de problemas, descubrimiento guiado**. Creemos que la variedad de estilos favorece la individualización de la enseñanza, fomenta la autonomía del alumno, su implicación a nivel cognitivo (no es mero repetidor de lo que decimos).

En cuanto a los estilos de enseñanza, entendidos como la relación establecida entre el docente y el alumnado durante el proceso de enseñanza aprendizaje, desde la Propuesta Curricular del IES Antonio

Machado, se determina que se deberán emplear aquellos en los que el alumnado tenga un rol activo y participativo:

- Que se refleje en la toma de decisiones referidas tanto a la organización de las actividades, como a su desarrollo, e incluso a la propia evaluación.
- Que potencie la capacidad reflexiva, aprender por sí mismos y la autonomía progresiva de los alumnos/as en el desarrollo de su aprendizaje.
- Que favorezca la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.
- Que permita al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar.

Por su parte, el departamento de Dibujo quiere destacar el empleo de otros Estilos de Enseñanza como los siguientes:

Es importante señalar, que, independientemente del estilo empleado en cada momento, el docente desempeñará la función de mediador o facilitador, acompañante o guía del alumno. El papel del docente será determinante a la hora de presentar los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones, de diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos saberes de una materia o de diferentes materias y de planificar tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación.

Para abordar estos objetivos y enfoque del aprendizaje, es imprescindible unas estrategias que favorezcan el trabajo en equipo, no solo del alumnado, sino también del profesorado, ya que esta metodología y estos estilos de enseñanza conllevan necesariamente la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo, que deben diseñar, planificar y aplicar con eficacia las propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados.

En cuanto a las técnicas de enseñanza a emplear por el profesorado, las situaciones de aprendizaje, en cuyo diseño, selección y planificación se considerarán procedimientos como el trabajo por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos, se adaptarán a los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado, a las posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, casos de integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje.

En definitiva, con el uso de metodologías activas, con las que el alumnado se familiarizará con técnicas muy variadas (expositiva, argumentación, estudio biográfico, diálogo, discusión, debate, seminario, estudio de casos, resolución de problemas, demostración, experimentación, investigación, interacción, descubrimiento...), se

potenciarán tanto el trabajo autónomo del alumnado como el trabajo en equipo.

Para concluir, y tras las situaciones derivadas del periodo de pandemia por la COVID-19 y todas sus variantes, el departamento quiere recoger también en dicha programación que la metodología didáctica tendrá en cuenta otros escenarios relacionados con la posible no presencialidad de la enseñanza, de forma que, desde el comienzo, el departamento se asegurará de que todo el alumnado tiene acceso a los siguientes recursos que podremos utilizar, también en modalidad presencial:

- Correo EDUCACYL, individual y a través de la creación de grupos (presencial y no presencial).
- AULA VIRTUAL, aprovechando este recurso para comunicar tareas y otras informaciones rápidamente. Igualmente se podrán enviar tareas, apuntes, trabajos...
- Plataforma TEAMS: será el recurso utilizado ante la previsión de cualquier situación que pueda frustrar la total presencialidad de la materia de EF. Y el medio utilizado para comunicar instrucciones sobre trabajos, resolver dudas, enviar apuntes...
- El trabajo en una posible modalidad no presencial se centrará en las siguientes clases de actividades:
 - Realización de trabajos escritos sobre los contenidos de la Unidad de Trabajo correspondiente, con aportaciones centradas en guiones concretos y expresadas en diferentes formas en función de las posibilidades: formatos informáticos libremente elegidos o formatos propuestos por los profesores a completar por ellos mismos.
 - Utilización de enlaces a vídeos para observar y extraer información sobre los contenidos trabajados.
 - Resolución de tareas teórico-prácticas en clase telepresencial, presentadas en vídeo, fotos, etc...
 - Presentaciones orales breves.
 - Presentaciones de la ejecución de ejercicios prácticos concretos en fotos o en vídeos breves.

3.6.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LAS MATERIAS DE DIBUJO TÉCNICO I Y II, NOCTURNO Y BACHILLERATO.

CADA UNO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EVALUADOS TENDRÁ EL MISMO PESO EN EL PORCENTAJE DE LA NOTA Y SE REALIZARÁ LA MEDIA ARITMÉTICA DE TODOS ELLOS EN BASE A:

Desarrollado en el mapa de relaciones criteriales punto 1.3.1 y punto 4 de esta programación

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA 1º y 2º de BTO.

Para la evaluación de los criterios seleccionados en cada unidad de trabajo, se emplearán **técnicas diversas** (observación, desempeño, rendimiento, etc.), escogiendo **instrumentos de evaluación** variados y adecuados a cada técnica (proyecto final, pruebas escritas, exposiciones orales, etc.). Estos podrán emplear la autoevaluación, la coevaluación o la heteroevaluación.

Dada la diversidad de contenidos y saberes de la materia, se establece que el peso de cada uno de los criterios en la evaluación trimestral y final compartan el mismo porcentaje.

De esta forma, para evaluar cada criterio o conjunto de criterios, podrán emplearse:

- **Instrumentos de Rendimiento y pruebas objetivas**
- **Instrumentos de desempeño y actividades prácticas**
- **Instrumentos de observación**

Al emplearse cualquiera de estos instrumentos, el docente podrá emplear procedimientos de evaluación diversos basados en la autoevaluación, la coevaluación o la heteroevaluación, o bien emplear rúbricas como las que se muestran más adelante, o distribuir pesos por porcentajes como forma de evaluar determinadas actitudes o muestras de rendimiento.

CALIFICACIÓN DEL DESEMPEÑO, ACTIVIDADES, PRUEBAS DE AULA Y PROYECTOS – DIBUJO TÉCNICO I Y II:

Para la calificación del desempeño, las actividades, pruebas de aula y proyectos, el profesor utilizará la siguiente tabla:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
DESCRIPCIÓN	Calificación	Peso
A.- Actividades, pruebas objetivas de aula.	Se valorarán las pruebas prácticas en función de los criterios.	70%
B.- Instrumento de desempeño, actividades y proyectos. -Dossier de trabajo de aula. -Observación en el aula.	Se valorará la entrega, al final de cada evaluación, de un dossier completo de apuntes y ejercicios vistos, valorándose aspectos como su correcta presentación , orden de contenidos, rigor gráfico del proceso, claridad, precisión y uso del lenguaje técnico común.	30%
TOTAL*		100%

* En ambos apartados se tendrán en cuenta el proceso de trabajo del alumno en su ejecución, valorándose aspectos como el traer diariamente los materiales, el grado de participación en el aula, el trabajo personal y el mantenimiento de una actitud positiva frente a la asignatura a lo largo del periodo evaluado.

A.-Pruebas objetivas de aula

En cada evaluación se realizará al menos una prueba sobre los contenidos impartidos y desarrollados mediante la resolución de problemas. Esta prueba será teórico-práctica. Estas pruebas servirán para evaluar una serie de criterios seleccionados por medio de la resolución de los distintos problemas planteados.

Los alumnos que no se presenten a examen/prueba en las fechas establecidas solo tendrán derecho a la repetición del mismo siempre que lo justifiquen correctamente por medio de justificante médico.

B.- Instrumento de desempeño, actividades y proyectos. Dossier de trabajo de aula.

Valoración de los documentos y material de una evaluación, compuesto por:

Láminas y ejercicios propuestos por el profesor que serán un número determinado para cada trimestre. En los trabajos se valorará la completa, correcta y ordenada presentación de los contenidos y los bocetos elaborados.

En este apartado se valorarán: el comportamiento y respeto, puntualidad, traer diariamente los materiales... Participación en el aula, trabajo personal y actitud positiva frente a la asignatura.

Si el profesor lo considera será imprescindible la presentación de todos los trabajos propuestos a lo largo del curso para aprobar la materia al final del curso.

Los alumnos que tengan alguna evaluación suspensa podrán realizar los trabajos pendientes para recuperarla, cumpliendo los plazos y condiciones establecidos por el profesor.

INSTRUMENTO DE DESEMPEÑO – FORMA DE CALIFICACIÓN

Para la calificación del desempeño, las actividades, pruebas de aula y proyectos, y el **dossier de trabajo**, el profesor se guiará del siguiente instrumento de obtención de calificaciones:

INSTRUMENTO DE DESEMPEÑO - DIBUJO TÉCNICO I Y II		
FORMA DE EVALUAR LOS CRITERIOS: 3.7; 4.1; 4.3; y 1.1		
DESCRIPCIÓN	Calificación	Peso
Dossier de apuntes completo	Se valorará la entrega puntual, al final de cada evaluación, de un dossier completo de apuntes y ejercicios vistos, valorándose los siguientes aspectos:	

<p>C.E.: 3.7; 4.1; y 4.2/4.3</p>	<p>aspectos como su correcta presentación, orden de contenidos, rigor gráfico del proceso, claridad, precisión y uso del lenguaje técnico común.</p> <p>Indicadores:</p> <p><i>-Rigor, claridad y precisión en los procesos de resolución y construcción gráfica.</i></p> <p><i>-Elaboración correcta, limpia y ordenada, demostrando actitud proactiva y reflexiva*.</i></p> <p><i>-Uso adecuado de la normalización gráfica.</i></p>	<p>20%</p> <p>20%</p> <p>20%</p>
<p>Realización de actividades, pruebas de aula y proyectos</p> <p>C.E.: 3.7 y 1.1</p>	<p>Se valorará <u>por observación</u> la forma de realización en el aula y tiempo de trabajo personal, las actividades, ejercicios, pruebas y proyectos físicos propuestos.</p> <p>Indicadores:</p> <p><i>-Ejecuta con rigor, claridad y precisión el proceso de resolución y construcción gráfica*.</i></p> <p><i>-Valoración y análisis del dibujo técnico con actitud abierta y proactiva*.</i></p>	<p>20%</p> <p>20%</p>
<p>TOTAL</p>		<p>100%</p>

*Determinados criterios hacen referencia a la actitud del alumno frente a la materia, lo que conlleva valorar su proceso de trabajo, ejecución y entrega, valorándose aspectos como la puntualidad, traer diariamente los materiales, el grado de participación en el aula y trabajo personal a lo largo del periodo evaluado.

Este instrumento se empleará de igual forma en trimestres que conlleven desarrollar proyectos de carácter digital, valorándose, en ese caso, los criterios: **C.E.:** 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; y, de nuevo, el 1.1, por su carácter general.

A continuación, se procede a detallar el proceso evaluador de este apartado de forma orientativa al docente:

CALIFICACIÓN FINAL:

En el caso de no superarse una o varias evaluaciones, el alumno realizará nuevamente los trabajos no aprobados, bajo la supervisión y el seguimiento del profesor mediante atención individualizada.

La calificación final de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

Sin realización de prueba:

- La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.
- Se valorará positivamente las actividades realizadas durante el periodo final posterior a la tercera evaluación. Esta nota nunca podrá ser inferior a la conseguida en la tercera evaluación y podrá subir la media como máximo 1 punto.

Con realización de prueba:

- La nota final del curso será la suma de las actividades de refuerzo y la prueba teórico-práctica final en el siguiente porcentaje:
- Instrumento de Rendimiento, pruebas objetivas
- Instrumento de desempeño, Actividades, pruebas de aula y proyectos

Alumnos con apercibimiento:

En el caso de que un alumno acumule 3 apercibimientos por no asistir se evaluará y calificará en base a un modelo de examen único cuando el profesor decida.

El profesor del alumno apercibido podrá solicitar trabajos prácticos para su evaluación que se entregaran el día del examen.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA – DIBUJO TÉCNICO I Y II:

Aquellos alumnos que no logren superar cualquiera de las tres evaluaciones, dispondrán de un **examen de recuperación** al término de cada trimestre si se considera necesario, siendo obligatorio presentarse a un **examen final de recuperación** a final de curso con el que podrán recuperar cada una de las tres evaluaciones.

La nota a final de curso se corresponderá con la media aritmética de las calificaciones obtenidas de las tres evaluaciones en dicho examen final de recuperación.

En el caso de no recuperar la materia de Dibujo Técnico I, esta se recupera automáticamente aprobando, en el curso superior, Dibujo Técnico II, a través de un seguimiento en el aula por el profesor y cumpliendo los plazos y condiciones establecidos por este. En este caso, la nota obtenida en el segundo curso será la misma para ambos. Asimismo, si el profesor lo considera, será imprescindible la presentación de todos los trabajos propuestos a lo largo del curso para aprobar la materia de Dibujo técnico I por esta vía.

SECUENCIACIÓN DE LA MATERIA – Dibujo Técnico I y II

A continuación, y de forma orientativa al profesor, se muestra una distribución de unidades de trabajo y los criterios de evaluación que se evalúan en cada una de ellas:

CURSO 1º BTO. DIBUJO TÉCNICO I

	Título de la unidad de trabajo/situación de aprendizaje	Criterios – concretados en indicadores de logro
PRIMER TRIMESTRE 1º BTO	SA 1: Trazados básicos del dibujo técnico Contenidos básicos de dibujo técnico. Trazados fundamentales.	Relacionados con herramientas, soportes y dibujo técnico.
	SA 2: Geometría en el entorno: Arquitectura Contenidos de geometría, modularidad y relaciones geométricas	Relacionados con la creación de polígonos regulares e irregulares, módulos geométricos y otros trazados de dibujo técnico.
	SA 3: Tangencias. Contenidos de tangencias básicas.	Relacionados con la construcción de tangencias básicas.
	SA 4: Transformaciones geométricas Contenidos de simetría, giros, afinidad y homotecia	Relacionados con las transformaciones geométricas
SEGUNDO TRIMESTRE 1º BTO	SA 5: Diédrico I: Punto, recta y plano Contenidos de diédrico: punto, recta y plano.	Relacionados con la representación bidimensional en diédrico.
	SA 6: Diédrico II: Pertenencia e intersecciones.	Relacionados con la representación bidimensional en

	Contenidos de diédrico: propiedades. Intersecciones básicas.	<i>diédrico: pertenencia e intersecciones de rectas y planos.</i>
	SA 7: Diédrico III: Cortes y abatimientos Contenidos de diédrico: propiedades.	<i>Relacionados con la representación de cortes y abatimientos para el cálculo de verdaderas magnitudes, distancias y ángulos.</i>
	SA 8: Introducción a la imagen digital 3D (I) Contenidos relacionados con el uso de las TIC y el modelado de volúmenes tridimensionales.	<i>Relacionados con el uso de las TIC en dibujo técnico.</i>
TERCER TRIMESTRE 1º BTO	SA 9: Sistemas de representación Contenidos de perspectiva axonométrica, caballera y cónica.	<i>Relacionados con los sistemas de representación tridimensionales: perspectivas axonométrica, caballera y cónica.</i>
	SA 10: Normalización y acotación Contenidos básicos de normalización y acotación.	<i>Relacionados con el aprendizaje de conceptos básicos de normalización y acotación.</i>
	SA 11: Cortes y secciones Contenidos de cortes y secciones	<i>Relacionados con la creación de cortes y cálculo de verdaderas magnitudes.</i>
	SA 12: Introducción a la imagen digital 3D (II) Contenidos relacionados con el uso de las TIC y el modelado de volúmenes tridimensionales.	<i>Relacionados con el uso de las TIC en dibujo técnico.</i>

CURSO 2º BTO. DIBUJO TÉCNICO II

	Título de la unidad de trabajo/situación de aprendizaje	Criterios – concretados en indicadores de logro
PRIMER TRIMESTRE 2º BTO	SA 1: Dibujo técnico en el entorno. Contenidos básicos de dibujo técnico. Trazados fundamentales. Geometría y proporcionalidad.	<i>Relacionados con herramientas, soportes y dibujo técnico. Construcción de polígonos, Cálculos fundamentales.</i>
	SA 2: Tangencias. Contenidos de tangencias básicas y complejas. Apolonio y potencia.	<i>Relacionados con la construcción de tangencias básicas y complejas.</i>

	<p>SA 3: Curvas técnicas, cónicas y cíclicas Contenidos de tangencias básicas y complejas. Apolonio y potencia.</p>	<p>Relacionados con la construcción de curvas técnicas, cíclicas y cónicas.</p>
	<p>SA 4: Transformaciones geométricas Contenidos de afinidad y homología.</p>	<p>Relacionados con las transformaciones geométricas: afinidad y homología.</p>
<p>SEGUNDO TRIMESTRE 2º BTO</p>	<p>SA 5: Diédrico I: Punto, recta y plano Contenidos de diédrico: punto, recta y plano.</p>	<p>Relacionados con la representación bidimensional en diédrico: pertenencia e intersecciones de rectas y planos.</p>
	<p>SA 6: Diédrico II: Pertenencia e intersecciones. Contenidos de diédrico: propiedades. Intersecciones básicas.</p>	<p>Relacionados con la representación bidimensional en diédrico: pertenencia e intersecciones de rectas y planos.</p>
	<p>SA 7: Diédrico III: Cortes y abatimientos Contenidos de diédrico: propiedades.</p>	<p>Relacionados con la representación de cortes y abatimientos para el cálculo de verdaderas magnitudes, distancias y ángulos.</p>
	<p>SA 8: Diédrico IV: Distancias y ángulos Contenidos relacionados con el uso de las TIC y el modelado de volúmenes tridimensionales.</p>	<p>Relacionados con la representación de cortes y abatimientos para el cálculo de verdaderas magnitudes, distancias y ángulos.</p>
<p>TERCER TRIMESTRE 2º BTO</p>	<p>SA 9: Sistemas de representación Contenidos de perspectiva axonométrica, caballera y cónica.</p>	<p>Relacionados con los sistemas de representación tridimensionales: perspectivas axonométrica, caballera y cónica.</p>
	<p>SA 10: Normalización y acotación. Cortes y secciones. Contenidos básicos de normalización y acotación.</p>	<p>Relacionados con el aprendizaje de conceptos básicos de normalización y acotación: cortes y secciones.</p>
	<p>SA 11: Introducción a la imagen digital 3D (I) Contenidos relacionados con el uso de las TIC y el modelado de volúmenes tridimensionales.</p>	<p>Relacionados con el uso de las TIC en dibujo técnico.</p>

	<i>SA 12: Preparación para la EBAU</i> Síntesis de todos los contenidos	<i>Todos</i>

4.- LA CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

A continuación, se concreta la implicación, en mayor o menor medida, desde la materia en diferentes planes, programas y proyectos de centro:

- Plan de convivencia: el departamento realiza a diario una labor fundamental dentro de dicho plan ya que, en cada uno de los dos recreos, hay un profesor del departamento controlando las diferentes situaciones que puedan darse. Añadido a esto existe el Proyecto de Recreos inclusivos, donde lo que se pretende es un uso adecuado de los espacios por todo aquel alumnado que quiera participar en los diferentes deportes que se ofertan.
- Recreos solidarios: el departamento colabora estrecha y significativamente con el departamento de Educación Física en la preparación y puesta en práctica del "llavero solidario", diseñando y fabricado el llavero, también colaborando en la organización de espacios y materiales, en la formación de los equipos participantes y en el control adecuado de que todo salga correctamente.
- Jornadas Micológicas, implicándose en el diseño e imagen corporativa de las jornadas.
- Visitas a exposiciones y muestras temporales de carácter artístico.
- Participación en la semana micológica con una salida al campo y la realización de setas en plastilina para montar posteriormente la exposición "plastisetas".
- Plan para promover el hábito de lectura.

Desde La materia de educación plástica y visual se trabajaría la **comprensión lectora** vinculándola al lenguaje de las imágenes, basándonos en la presencia significativa del texto en lenguajes como el diseño gráfico (publicidad), en propuestas del arte contemporáneo (Letrismo, Poesía Visual) que nos permitiría abordar la construcción simbólica del conocimiento.

Llevaríamos a cabo proyectos en los cuales, utilizando diferentes materiales y documentación, el alumno pudiera establecer una relación entre los mensajes que continuamente recibimos, a través de las imágenes, con los lenguajes oral y escrito.

Estos materiales se ofrecerían al alumno mediante orientaciones didácticas, referencias de movimientos artísticos y artistas relevantes, elaboración de carteles con imágenes y palabras, creación de dossiers, búsqueda de bibliografías y el uso del soporte informático.

Todo ello se ajustaría a los diferentes niveles educativos tratándole de dar a los proyectos un carácter abierto y transversal, posibilitando al alumno su propia autonomía para llevar a cabo dichos proyectos.

La evaluación se llevaría a cabo mediante los mecanismos establecidos en los criterios de evaluación vinculados a las competencias correspondientes.

Participaremos en el el Concurso de 'Haikus' ilustrados para frenar la intolerancia organizado por CCOO y la Concejalía de Juventud del Ayt. De Soria. Un 'haiku' es un breve poema japonés que pretende expresar un sentimiento sincero cuya composición sencilla es un instrumento didáctico muy usado en las aulas. Éste, debe ir acompañado de un dibujo o fotografía que transmita o apoye la misma idea que el poema.

Continuaremos con la actividad #MEMESGERARDODIEGO consistente en unir imágenes generadas por los alumnos con frases célebres de Gerardo Diego, en relación con la celebración del centenario de su llegada a este centro.

Realización de ilustraciones a partir de textos literarios en colaboración con el departamento de Lengua y literatura.

En la ESO realizarán de ilustraciones a partir de diversos textos: cuentos, poemas, artículos...etc. Este curso se llevarán a cabo actividades vinculadas a Machado generando contenidos vinculados a la actividad #MEMESMACHADO.

Interpretación en formato cómic de un texto narrativo.

Búsqueda de información de obras artísticas para su posterior interpretación: autor movimiento al que pertenece, características del estilo, etc.

En Bachillerato buscarán de datos sobre las aportaciones de científicos griegos y latinos de la antigüedad clásica relacionados con la geometría métrica.

Búsqueda de escritos sobre las aportaciones de científicos del Renacimiento relacionados con la geometría del espacio.

5.-PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El departamento irá determinando las distintas actividades a realizar a lo largo del curso, implicando a todos los niveles y contando con la colaboración de otros departamentos afines.

A nivel interno se realizarán exposiciones de trabajos realizados por los alumnos en el aula y en el claustro del instituto. Para todo el centro realizaremos elementos decorativos artísticos para celebraciones de Navidad, final de año, semana verde y semana de la igualdad de género.

Puntualmente se realizarán salidas del centro educativo al entorno cercano para tomar apuntes de dibujo del natural, fotografías o videograbaciones.

El departamento ha puesto en funcionamiento el laboratorio de fotografía analógica poniéndolo a disposición de toda la comunidad educativa.

En colaboración con el departamento de economía se ha puesto en marcha la fabricación 3D de piezas para su posterior venta con fines benéficos, esta actividad se desarrollará con los alumnos de 4º de ESO a lo largo de todo el curso.

Durante todo el curso en el horario establecido por el profesor el aula de diseño estará a disposición de todos los alumnos para desarrollar la VR Virtual Reality con diferentes actividades programadas y guiadas por el profesor responsable de la actividad.

ACTIVIDAD	CURSO	LUGAR	TRIMESTRE
Participación en la semana micológica con una salida al campo y la realización de setas en plastilina para montar posteriormente la exposición "plastisetas".	1º y 3º ESO	IES Antonio Machado	Primer trimestre
Junto con el departamento de Educación física se participa en la semana blanca "Vallnord".	3º de ESO.	Vallnord (Andorra)	Diciembre de 2022.
Laboratorio de fotografía analógica	Toda Comunidad Educativa	IES Antonio Machado	Todo el curso
Fabricación 3D de "Piezas modulares" para su posterior venta con fines benéficos, en colaboración con el Departamento de Economía.	4º de ESO	Aula de Diseño de IES Antonio Machado.	Todo el curso
Talleres en VR Virtual Reality	Todos los cursos	Aula de Diseño	Segundo recreo de todos los martes y viernes lectivos.
Exposiciones de trabajos realizados por los alumnos en el aula y en el claustro del instituto.	Todos los cursos	IES Machado. Soria	Todo el curso
Talleres de elementos decorativos y artísticos para celebraciones como la Navidad y fin de año.	Toda Comunidad Educativa	Aula de Diseño	Final del primer trimestre
Visitas a museos y salas de exposiciones.	Todos los cursos	Por determinar	Todo el curso
Salidas del centro educativo al entorno cercano para tomar apuntes de dibujo del natural, fotografías o videograbaciones.	Todos los cursos	Soria	Todo el curso

6.- EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento. La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debería de recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación. A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación. El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto de evaluación.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación (en este caso evaluación del alumnado) son los criterios de evaluación (y los posibles indicadores de logro en los que se desglosen), las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores. Estos responden a la cuestión de ¿qué evaluar?, ¿cómo evaluar?, ¿cuándo evaluar? y ¿quién evalúa? El quinto elemento hace referencia a la calificación de los aprendizajes del alumnado donde se señala que las calificaciones de cada materia serán decididas por el profesor correspondiente, a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación establecidos en la respectiva programación didáctica, teniendo presente, en su caso, las medidas adoptadas en materia de atención a la diversidad. El proceso de valoración y calificación de los criterios de evaluación será único, y permitirá obtener de forma simultánea la calificación de cada materia y de cada competencia clave.

Técnicas e instrumentos de evaluación asociados a los criterios de evaluación y/o a los indicadores de logro.

Con respecto al cómo evaluar, el Decreto 40/2022 indica que en todas las materias se incluirán pruebas orales de evaluación y que las técnicas a emplear permitirán la valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado.



Las técnicas de evaluación o procedimientos de evaluación deberán reunir una serie de características: serán variados para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas, en las que el alumnado pueda mostrar el grado de adquisición de las competencias; propondrán situaciones de aprendizaje de carácter funcional que permitan la activación de los conocimientos y estrategias de resolución de situaciones-problema; admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado, en especial al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; y serán conocidos por el alumnado desde el inicio del proceso de aprendizaje.

En cada técnica o procedimiento de evaluación se hará uso de una serie de instrumentos de evaluación característicos. Se asignará a cada instrumento los criterios de evaluación que pretende valorar y la planificación y selección se realizará considerando, además, su capacidad diagnóstica, su adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, su idoneidad para realizar una evaluación competencial y el grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación.

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación (registro anecdótico, guía de observación, escala de actitudes, diario del profesor, dianas de evaluación, rúbricas, entre otros) y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado (portfolio, cuaderno del alumno, proyectos, trabajo de investigación, entre otros), por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento o cualificación (pruebas orales, pruebas escritas, pruebas prácticas, entre otras), que, en todo caso, deberían ajustarse a las individualidades de cada sujeto y permitir una amplia gama de respuestas abiertas de carácter cualitativo.

La calificación de los indicadores de logro que midan los niveles de desempeño de los descriptores del aprendizaje competencial se podrá obtener utilizando: listas de cotejo, escalas/dianas de evaluación y rúbricas, entre otros, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad referido, de manera significativa, a las capacidades, posibilidades y limitaciones del alumnado.

Por lo tanto, y centrando ya la atención en el departamento se parte de la consideración de la evaluación como un elemento que debe estar integrado en el proceso cotidiano de enseñanza- aprendizaje, no como una actividad puntual al final de cada Unidad de Trabajo. Además, será una evaluación global del alumno, que tenga en cuenta todos los ámbitos del desarrollo personal: cognitivo, motriz, actitudinal y de relación social.

En esta línea, el rendimiento del alumno tiene como pilares el trabajo desarrollado en clase, el resultado de pruebas objetivas y la asistencia, aspectos todos ellos que pueden ser registrados con métodos cuantitativos y cualitativos.

Se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

-De observación (planillas de heteroevaluación):

Guía de observación (actitud y comportamientos específicos: participación, grado de implicación, compañerismo, asistencia, respeto a normas e instalación, esfuerzo).

-De desempeño y rendimiento (planillas de heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación):

-Proyectos y/o exposiciones teórico-prácticas.

-Pruebas o trabajos escritos.

7.- ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

El DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, indica en su artículo 36, que el conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades.

En algunos de los contenidos del programa de EPVA los alumnos suelen mostrar un nivel menos homogéneo, tal es el caso de la comprensión espacial y en los niveles de ejecución más especializados. Tener en cuenta esta realidad supone dar oportunidades de recuperación de lo no adquirido en su momento, para asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa. En este sentido se programan actividades de refuerzo para aquellos alumnos que las precisen. Por otra parte, la presencia de contenidos en la práctica diaria hace que cada alumno pueda profundizar en cada campo en función de sus capacidades o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

La atención a la diversidad en el área de plástica y visual se basa en las siguientes medidas:

-Pruebas iniciales, con el fin de detectar distintos grados de conocimiento previo de la materia.

-Selección de objetivos y contenidos (la programación mediante los mínimos exigibles contempla todos aquellos contenidos en los que se ha detectado un nivel menos homogéneo y que en cierto modo representan alguna dificultad en el aprendizaje)

-Programación cíclica, consiste en retomar los contenidos considerados básicos en los diferentes cursos, procurando que estos sean asimilados por todos los alumnos en la finalización de la etapa.

-La evaluación permite la posibilidad de detectar las diferencias que los alumnos van mostrando en las diferentes actividades que aplican los conceptos, procedimientos y actitudes.

-Recuperaciones y actividades de refuerzo / profundización.

8.- SECUENCIA ORDENADA DE LAS UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN QUE SE VAN A EMPLEAR DURANTE EL CURSO ESCOLAR.

Desde el departamento de Dibujo, se considera importante comenzar el curso con algunas sesiones que nos marquen el nivel en el que se encuentra el alumnado en cuanto a ciertos contenidos básicos como pueden ser el conocimiento de las partes de una sesión habitual de la materia.

Tras estas sesiones de "evaluación inicial", las Unidades de Trabajo comienzan con situaciones de aprendizaje relacionadas con la Educación Artística.

El orden en el que se desarrollan las diferentes unidades podrá variar por diferentes situaciones que puedan darse a lo largo del curso y que muchas veces no pueden ser controladas por el departamento.

PRIMER TRIMESTRE

-Primer bloque. Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis.

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

SEGUNDO TRIMESTRE

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

-Tercer bloque. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

TERCER TRIMESTRE

-Tercer bloque. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

-Cuarto bloque. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

9.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Al finalizar el curso, el Departamento llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Análisis y adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación estándares de aprendizaje evaluables.
- Validez de los perfiles competenciales.
- Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.
- Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- Pertinencia de los criterios de calificación.
- Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

A su vez, la Propuesta Curricular del IES Antonio Machado señala que la evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza y la práctica docente están en permanente revisión, actualización y mejora, siendo los agentes evaluadores los profesores/as, que realizarán una

autoevaluación sobre los documentos institucionales que ellos han diseñado y sobre su propia acción como docentes.

En esta línea, el departamento determina la importancia de no valorar nuestra actuación, nuestra práctica docente, únicamente por los resultados obtenidos por nuestros alumnos.

Debemos planificar y sistematizar una serie de momentos en los que valoremos nuestra propia práctica. Para lograr esto, podemos utilizar diferentes técnicas, instrumentos y recursos como el diario o cuaderno del profesor que nos ofrecerá información respecto a la estructura y funcionamiento de nuestra actividad mental constituyéndose en un instrumento básico de evaluación a utilizar por aquellos docentes que persigan una actitud reflexiva en su labor. Permite recoger observaciones de hechos calificados como relevantes (preparación de las clases, planificación de los recursos a utilizar en la clase, establecimiento de relaciones fluidas en el grupo, interés del profesor por la puntualidad, etc.) que nos posibilitarán conocer, a raíz de su descripción e interpretación, parte de la realidad escolar. Hablamos de factores que se evaluarán de forma continua.

Del mismo modo, siempre resulta útil la opinión de todo el alumnado a través de la respuesta a preguntas de un cuestionario a este respecto o con los comentarios realizados en las clases.

Añadido a todos estos instrumentos, el departamento utiliza también el siguiente cuestionario de autoevaluación de la propia práctica docente

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

ASIGNATURA _____

CURSOS _____

INDICADORES	VALORACIÓN		
	SI	REG.	NO
La selección y secuenciación de los contenidos se realiza de acuerdo con la Programación			
Se adoptan estrategias y se programan actividades en función de las características de los alumnos			
La actividad educativa se planifica de forma coordinada con el resto del profesorado del Departamento que imparte el mismo nivel			
Los contenidos que se imparten están relacionadas con sus intereses y conocimientos previos			
Actividades en el aula			

Se plantean actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos			
Se llevan a cabo acciones que motivan a los alumnos al aprendizaje			
Recursos y organización de aula			
La distribución del tiempo es adecuada: exposición de la materia, realización de actividades			
Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos			
Se intenta comprobar de diferentes modos, que los alumnos comprenden las tareas que tienen que realizar			
Los trabajos de los alumnos se controlan: realización de las tareas			
Seguimiento/control del proceso de enseñanza-aprendizaje			
Se revisan y corrigen con periodicidad las actividades propuestas a los alumnos			
Se tienen en cuenta los ritmos de aprendizaje de los alumnos. En función de ello los adaptan adecuadamente tratando de atender, a los más rezagados			
Al principio de curso se presentan los criterios de calificación y se recuerdan a lo largo del curso			
Se corrigen, califican y explican las pruebas escritas, y los trabajos prácticos dando pautas para la mejora de los aprendizajes			
Se aplican los criterios de calificación establecidos en la Programación			
Se da seguimiento adecuado y oportuno a los estudiantes de acuerdo a los resultados de la evaluación			

10.- PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

La programación didáctica debe ser evaluada según el procedimiento establecido en la misma. Las conclusiones más importantes han de incorporarse al final de curso, junto a la evaluación de la propuesta curricular y a la memoria de la programación general anual, siendo la base para la elaboración de las programaciones didácticas del curso siguiente.

Cualquier programación didáctica ha de ser **abierta y flexible**, por lo que la evaluación y seguimiento de esta debe ser permanente y continua, y debe **permitir la introducción de correcciones o modificaciones** para llegar a conseguir los objetivos propuestos.

Diferentes circunstancias podrán motivar la realización de **ajustes en la programación didáctica**: la propia evolución del grupo y la manera de afrontar los diferentes aprendizajes, la incorporación de nuevo alumnado, las diferentes actuaciones o acontecimientos especiales que afecten al centro o las familias que tengan repercusión en el grupo clase, etc. Por tanto, y dado que la realidad social es muy compleja y variante, la programación didáctica, tal y como se ha dicho, debe ser un documento flexible, que permita reajustar la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta línea, el departamento de Educación Física señala la necesidad de que la presente programación se vea sometida a una **evaluación continua** a lo largo del curso, donde se plantearán las posibles deficiencias detectadas, y se buscarán las soluciones más adecuadas. Dicha evaluación **la llevará a cabo cada profesor** que imparta en bachillerato **tras finalizar**, en primer lugar, **cada Unidad de Trabajo** llevada a la práctica **y**, en segundo lugar, **al finalizar cada trimestre**.

Esta evaluación se referirá a diferentes **indicadores de logro** relacionados con los apartados de la programación con un interés especial hacia los criterios y métodos de evaluación de los aprendizajes, a la metodología de enseñanza y, tras un repaso de los resultados obtenidos, en las medidas de atención a la diversidad. Todo ello se realizará con un **instrumento de evaluación** como el que se muestra a continuación y que se irá revisando a lo largo del curso, sacando las principales conclusiones al finalizar el mismo tras el volcado de datos de todos los trimestres:

1. UNIDADES		
1. 1. Programadas:		
1. 2. Impartidas:		
1.3. Causas del cambio:		
2. ACTIVIDADES Y RECURSOS DIDÁCTICOS		
	SI	NO
2.1. La planificación de las actividades es cercana a los intereses de los alumnos.		
2.2. El diseño de las actividades fomenta la transversalidad de la materia.		
2.3. Utilización de materiales variados e interdisciplinarios		
2.4. Utilización de diferentes materiales y espacios en función de las características y necesidades de los alumnos.		
Casillas marcadas con NO		
Causas	Soluciones	
3. METODOLOGÍA		
	SI	NO
3.1. Metodología ajustada a los criterios establecidos en el Proyecto Curricular.		
3.2. Metodología que incluye el uso de las TIC:	Ordenador/Cañón	
	Tablet	
	Aula virtual	
	OTROS:	
3.3. Metodología que favorece el trabajo en grupo		
3.4. Metodología que favorece la participación de los alumnos en clase		
3.5. Metodología que favorece la capacidad de expresión oral del alumnado.		
3.6. Utilización efectiva de diferente metodología en función de las características y necesidades de los alumnos.		
Casillas marcadas con NO		
Causas	Soluciones	
4. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		
	SI	NO
4.1. Ha habido un alto grado de consecución de los objetivos propuestos.		
4.2. Corrección de trabajos y/o exámenes con los alumnos.		

4.3. Participación activa en las sesiones de evaluación, aportando información y recogiendo la del resto de profesores.		
4.4. Resultados aproximados de lo que se esperaba de este grupo.		
Casillas marcadas con NO		
Causas	Soluciones	
5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	SI	NO
5.1. Organización y desarrollo de actividades de refuerzo o profundización según las necesidades de los alumnos.		
5.2. Variación en las estrategias y materiales según los alumnos.		
5.3. Colaboración con el Dpto. de Orientación para detectar y aplicar medidas de atención a la diversidad.		
Si la casilla ha sido marcada con NO		
Causas	Soluciones	
6. ORGANIZACIÓN EN EL AULA	SI	NO
6.1. Fomento por el profesor del respeto y la colaboración entre los alumnos, así como de la aceptación de sus indicaciones y sugerencias.		
6.2. Interés del profesor por el estado del aula, su limpieza y el uso correcto de las instalaciones y material didáctico.		
6.3. Interés del profesor por la puntualidad y asistencia de los alumnos.		
Casillas marcadas con NO		
Causas	Solucione	
OBSERVACIONES y/o PROPUESTAS DE MEJORA		