

CURSO 2025/2026 - I.E.S. CASTELLA VETULA. MEDINA DE POMAR.
PROGRAMACIÓN - DEPARTAMENTO DE DIBUJO

ANEXOS DEL DPTO. DE DIBUJO

ANEXO I- Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales del alumnado del departamento

ANEXO II- Componentes del departamento

ANEXO III- Acciones y actividades encaminadas al fomento de la cultura emprendedora

ANEXO IV- Medidas de igualdad

ANEXO V- Medidas que promuevan el hábito de la lectura.

ANEXO VI- Planes de refuerzo y recuperación curso 23-24.

ANEXO VII- Actividades extraescolares y complementarias

ANEXO VIII- Digitalización

ANEXO IX- Libros de texto dpto. Dibujo

ANEXO I- Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales de las materias EPVA I y II y Expresión Artística en la ESO

En acta de departamento a comienzo de curso se recogen las medidas y planes del alumnado.

Alumnado	Medidas/ Planes	Observaciones
A	Medidas de Refuerzo Educativo en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
B	Medidas de Refuerzo Educativo en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
C	Medidas de Refuerzo Educativo en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
D	Medidas de Refuerzo Educativo en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
E	Medidas de Refuerzo Educativo en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
G	Medidas de Refuerzo Educativo en 3º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar

Alumnado	Medidas/ Planes /	Observaciones
1	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
2	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
3	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
4	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
5	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
6	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
7	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
8	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
9	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado
10	Plan de Recuperación	Se atenderá a las pautas dadas por el profesor que le impartió clase el curso pasado

	ALUMNOS CON ADAPTACIONES SIGNIFICATIVAS	
H	Adaptación curricular significativa en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
I	Adaptación curricular significativa en 1º ESO	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
	ALUMNOS CON ADAPTACIONES NO SIGNIFICATIVAS	
J	DISLEXIA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
K	ASPERGER/LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
L	TDH	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
M	TEA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
N	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
Ñ	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
O	COMPENSATORIA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
P	COMPENSATORIA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
Q	TRASTORNO EXPLOSIVO INTERMITENTE COMPENSATORIA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
R	TEA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
S	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
T	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
U	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
V	TEA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
W	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
X	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
Y	LECTOESCRITURA	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar
Z	TALENTO SIMPLE	Se atenderá a las pautas dadas el departamento de orientación, al principio y durante el curso escolar

ANEXO II - COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO – DPTO DIBUJO

Miembros	Niveles	Situación Laboral
Ana Isabel Valdivieso Peña	1º de Bachillerato (1 grupo) D. T. 1 2º de Bachillerato (1 grupo) D. T. 2	Definitiva. Jefa de Estudios Adjunta.
Itziar Bueno Mendieta	1º de ESO (3 grupo) EPVA 3º de ESO (1 grupo) EPVA 4º de ESO (1 grupo) Expr. Artística	Definitiva. Jefa de Departamento Dibujo

ANEXO III- ACCIONES Y ACTIVIDADES ENCAMINADAS AL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA – DPTO DIBUJO

Según la instrucción de 11- de septiembre de 2013, publicada en el BOCYL, de la Dirección General de Política Educativa Escolar por la que se establece orientaciones pedagógicas y se determinan las **actuaciones dirigidas a fomentar la cultura emprendedora** que los centros sostenidos con fondos públicos en la Comunidad de Castilla y León deberán realizar.

En el anexo del documento citado figura que: *“el área de Educación Plástica y Visual, colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal”*.

Por todo lo argumentado anteriormente, en todos los proyectos que se realizan se plantean con una funcionalidad por lo que la presencia del espíritu emprendedor es constante en el desarrollo de todas las actividades prácticas y justificaciones del desarrollo teórico de la materia.

Se realizan, entre otras, las siguientes actividades:

- Carteles destinados a informar sobre distintos eventos, fomentar actitudes responsables o carteles denuncia sobre los objetivos de la agenda 2030.
- Se promueve la utilización de distintos materiales para la realización de obras artísticas, fomentando, a través del reciclaje, el cuidado del medio ambiente.
- Diseño y, en su caso, realización de maquetas, de distintos productos comerciales del diseño gráfico e industrial, como carátulas de discos, videojuegos, mobiliario urbano...
- Dentro del marketing, búsqueda de soluciones e ideas nuevas para envases y embalajes (packaging).
- El trabajo en equipo. Planteamiento y distribución de papeles. Búsqueda de soluciones. Conclusiones del proyecto y realización del mismo.
- Creación de una empresa. Proceso. Marca y publicidad de la misma.
- Las formas geométricas y las tangencias utilizadas para crear formas modulares para la decoración de distintas superficies. Y diseño de infinidad de soportes de nuestro entorno: cenefas, papel de regalo, estampados textiles...
- Análisis y utilización de elementos, recursos y estrategias del lenguaje publicitario.
- Utilización adecuada de los elementos básicos del lenguaje plástico en las composiciones con fines funcionales: carteles, logotipos, diseño de camisetas o de ropa, decoración...
- Aplicación de los sistemas de representación para la realización de sus proyectos.
- Realización de presentaciones de los trabajos mediante soportes informáticos para dar a conocer en la página web de los contenidos aprendidos y los resultados de las actividades.

ANEXO IV -MEDIDAS DE IGUALDAD - DPTO. DIBUJO

- En este departamento se trabaja desde la igualdad.
- Se fomenta la participación del alumnado sin ninguna distinción.
- Se trabaja desde la tolerancia y el respeto en todos los ámbitos.
- Se concientiza de la responsabilidad de toda la sociedad en que la igualdad sea un hecho.
- Se realizan trabajos en los que se pone de manifiesto, de forma crítica, situaciones de desigualdad y se potencia la igualdad de sexos. Mediante el análisis de imágenes y realización de actividades, principalmente en el desarrollo de contenidos del lenguaje visual y diseño y publicidad, se llevará a cabo la prevención de la violencia de género.
- Se potencia el conocimiento de artistas mujeres en las explicaciones y ejemplos gráficos.
- En los trabajos grupales se fomenta la cooperación entre distintos sexos.
- En 3º ESO se impartirá una charla sobre mujeres pintoras a lo largo de la historia.

MUJERES PINTORAS EN LA HISTORIA

- Charla sobre igualdad, mujeres y arte.
- Marzo, 1 sesión.
- Alumnos de 3º de ESO.
- Charla impartida por Esther López Sobrado.

ANEXO V - MEDIDAS QUE PROMUEVAN EL HÁBITO DE LA LECTURA. DEPARTAMENTO DE DIBUJO
--

Objetivos generales:

- Fomentar la crítica constructiva sobre obras en general basado en elementos estudiados durante el curso.
- Realización de actividades (ilustración, cómic, caligramas, collage,..) a partir de textos, seleccionados y/o trabajados en otras materias.
- Valorar la importancia de la lectura, esquematización y elaboración de resúmenes en el proceso de aprendizaje, por lo que se llevarán a cabo cuando se considere oportuno, lectura en alto, realización de esquemas y resúmenes de los temas.
- Realizar trabajos de investigación, búsqueda de documentación sobre estilos y manifestaciones artísticas, lectura de textos relacionados con los contenidos...
- Fomentar desde la materia el uso de bibliobús y bibliotecas municipales.
- Conseguir una mayor expresión oral y escrita de los contenidos trabajados en general, especialmente en el desarrollo de análisis de obras artísticas.
- Realizar trabajos de investigación y consulta.

Objetivos específicos en bachillerato

- Realizar trabajos de investigación y consulta sobre conocimientos propios de la geometría y su aplicación en los diferentes campos artístico-tecnológicos (arquitectura, escultura, etc.)

REFUERZO DE LOS ALUMNOS EN LOS QUE SE DETECTAN DIFICULTADES A LO LARGO DEL CURSO Y/O VIENEN CON DIFICULTADES DEL CURSO ANTERIOR:

A partir de los resultados de la evaluación 0 y la primera evaluación se realizará un análisis de resultados, así como teniendo en cuenta los planes de refuerzo del curso pasado.

Se analizarán los resultados de forma grupal, e individual, principalmente de los alumnos suspensos que no alcanzan los contenidos mínimos. Con este análisis se intentarán detectar las posibles motivos de la no adquisición de contenidos: problemas de aprendizaje, lentitud en el trabajo, falta de atención, problemas de lectoescritura, problemas de comprensión, absentismo, desmotivación, falta de estudio, falta de esfuerzo,...

Junto a las reflexiones y medidas tomadas en la junta evaluadora conjunto al departamento de orientación se podrán tomar diferentes medidas dependiendo de la realidad del alumno:

- Se adecuarán los materiales y recursos didácticos, la distribución de espacios y tiempos.
- Trabajo a mínimos, se realizarán exámenes a partir de los contenidos mínimos.
- Realización de exámenes con preguntas con diferentes grados de dificultad.
- Alumnos con ritmos de aprendizaje muy lento se les reducirán el número de láminas a realizar por tema, siempre y cuando el trabajo en el aula y aprovechamiento del tiempo sea bueno.
- Exámenes adaptados, por partes, letra más grande, preguntas más concretas.
- Recolocación de alumnos en el aula, colocados más cerca o junto a alumnos de apoyo.
- Revisión de la distribución de los espacios (partimos de dos aulas específicas con muy diferentes características).
- Comunicación verbal o por escrito a las familias para tomar medidas conjuntas referidas al trabajo en casa y dedicación al tiempo de estudio.

REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS QUE SUSPENDEN :

• **DURANTE EL CURSO ESCOLAR:**

Las *evaluaciones suspensas* se recuperarán entregando los trabajos atrasados en la fecha que se indique y/o, realizando el examen teórico correspondiente, en la primera y segunda evaluación el examen se realizará al principio de la siguiente evaluación y en la tercera se irán realizando las recuperaciones posibles durante el mismo trimestre.

Se podrá, a criterio del profesorado, realizar un examen, parcial o global, de teoría y/o entregar trabajos.

Se entregarán a los alumnos los esquemas de repaso de los temas, powers de las explicaciones de los diferentes temas y de las láminas para que preparen la parte teórica y práctica en casa.

• **ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE DE OTRO CURSO:**

En los casos de recuperación de un curso completo, la evaluación correrá a cargo del profesor/a correspondiente en el curso presente.

Cuando el alumno/a se encuentre en **cuarto curso**, sin cursar la asignatura, o **en segundo curso de la ESO**, y se tenga la asignatura del curso anterior suspensa, será el/la jefe/a del

departamento quien, mediante la realización de los pertinentes ejercicios y bajo su acción tutorial, evaluará al alumno/a.

A comienzo de curso se realizarán reuniones con los alumnos afectados para marcar las pautas individuales de recuperación, dependiendo del curso del alumno se plantearán diferentes pruebas teóricas y realización de ejercicios prácticos a presentar en las fechas adjudicadas.

Se establece el 20 de marzo, jueves, a 4ª hora, en la hora de la reunión de departamento, el día de recuperación de plástica pendiente del año anterior.

En el caso de que **course** la materia en **4º** y tenga **suspensa** la de **3º**, **o course la de 3º con la de 1º suspensa** no podrá aprobar la de 4º o la de 3º sin haber recuperado anterior, por lo que si pudiera aprobar 4º o 3º (por su interés, comportamiento, actitud y contenidos conceptuales y procedimentales) se le podría aprobar 3º o 1º. De cualquier manera deberá presentarse y llevar a cabo los planes de recuperación en las fechas indicadas.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIA PENDIENTE DE:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1ºESO

TODA LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA LA REALIZACIÓN DE ESTOS EJERCICIOS LA TENÉIS EN UN GUPO DEL TEAMS “RECUPERACIÓN PENDIENTE PLÁSTICA 1º ESO”

El alumno para recuperar la materia suspensa deberá:

- Realizar y entregar los ejercicios propuestos a continuación: (50 % de la nota)
 - Completar con el libro los **esquemas** que se adjuntan, temas 1, 2, 3, y 4 del libro (Lenguaje visual, Elementos básicos de la expresión plástica, El color y las formas).
 - Realizar un ejercicio práctico: **REALIZACIÓN DE UN PAISAJE con sensación de profundidad**
 - **Realiza una ficha de una obra de arte.**
 - Realizar las **hojas de trazados y geometría** a partir de las explicaciones del libro y/o la visualización de diferentes vídeos.
- Superar una **prueba teórica** con los contenidos de la materia. La prueba se realizará el **23 de FEBRERO, LUNES, a 2ª hora**, en el aula de plástica, zona antigua. (50 % de la nota)

ES INDISPENSABLE QUE EL ALUMNO ACUDA CON MATERIAL DE DIBUJO TÉCNICO: COMPÁS, REGLA, ESCUADRA Y CARTABÓN, LAPICERO Y GOMA Y SACAPUNTAS.

Para resolver cualquier duda, tanto para la realización de las láminas como para consultas sobre la parte teórica, el alumno puede acudir a su profesora de seguimiento de pendientes: Itziar Bueno Mendieta
En Medina de Pomar a 15 de OCTUBRE de 2025

Itziar bueno Mendieta
Jefa del departamento de dibujo

Don/Doña _____ padre, madre o tutor
del alumno _____ de _____ ESO, ha
recibido la información referente a las actividades de recuperación de pendientes de la materia de
plástica.

Fecha:

Firma del padre, madre o tutor:

Se ruega recortar por la líneas discontinua y devolver firmado a la profesora Itziar Bueno. Gracias

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIA PENDIENTE DE:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 3ºESO

TODA LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA LA REALIZACIÓN DE ESTOS EJERCICIOS LA TENÉIS EN UN GUPO DEL TEAMS “RECUPERACIÓN PENDIENTE PLÁSTICA 1º ESO”

El alumno para recuperar la materia suspensa deberá:

- Realizar y entregar los ejercicios propuestos a continuación: (50 % de la nota)
 - Completar con el libro los **esquemas** que se adjuntan, temas 1, 2, 3, y 4 del libro (Lenguaje visual, Elementos básicos de la expresión plástica, El color y las formas).
 - Realizar un ejercicio práctico, diseño de una marca de coches, a partir de la división de una circunferencia, triángulo y cuadrado. Realizar y presentar una investigación de diferentes marcas de coches y explicar el proceso de trabajo llevado a cabo.
 - Realizar la ficha de un análisis de una obra de arte.
 - Realizar las **hojas de trazados y geometría** a partir de las explicaciones del libro y/o la visualización de diferentes vídeos.
- Superar una **prueba teórica** con los contenidos de la materia. La prueba se realizará el **23 de FEBRERO, LUNES, a 2ª hora**, en el aula de plástica, zona antigua. (50 % de la nota)

ES INDISPENSABLE QUE EL ALUMNO ACUDA CON MATERIAL DE DIBUJO TÉCNICO: COMPÁS, REGLA, ESCUADRA Y CARTABÓN, LAPICERO Y GOMA Y SACAPUNTAS.

Para resolver cualquier duda, tanto para la realización de las láminas como para consultas sobre la parte teórica, el alumno puede acudir a su profesora de seguimiento de pendientes: Itziar Bueno Mendieta

En Medina de Pomar a 15 de OCTUBRE de 2025

Itziar bueno Mendieta
Jefa del departamento de dibujo

Don/Doña _____ padre, madre o tutor
del alumno _____ de _____ ESO, ha
recibido la información referente a las actividades de recuperación de pendientes de la materia de
plástica.

Fecha:

Firma del padre, madre o tutor:

Se ruega recortar por la líneas discontinua y devolver firmado a la profesora Itziar Bueno. Gracias

ANEXO VII: ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES DPTO . DIBUJO

El Departamento de Dibujo organizará distintas actividades dependiendo de la oferta o programación de exposiciones de instituciones públicas o privadas relacionadas con nuestra materia.

- **Visita al museo Guggenheim**, actividad diseñada como actividad extraescolar a desarrollar en horario escolar, los alumnos realizarán una visita guiada del Museo Guggenheim:
 - Analizarán obras de arte contemporáneas en las que analizarán: elementos visuales, composición, técnica, luz, las formas, nivel de iconicidad, función, ...
 - Conocerán el funcionamiento de un gran museo su historia y su arquitectura.
- **Visita de espacios con valor patrimonial y artístico:** catedral de Burgos, catedral vieja de Vitoria.
- **Exposiciones de interés** en la zona de las merindades. El departamento acudirá a las exposiciones artísticas y culturales desarrolladas en el entorno de Medina de Pomar y Villarcayo.
- **Salidas al exterior**, observación del entorno, se llevarán a cabo, principalmente con alumnos de 3º y 4º de ESO salidas al entorno para realizar dibujo al natural, análisis de formas arquitectónicas, espacios en perspectiva cónica... valorando la gran riqueza artística y natural de de nuestra zona Las Merindades.
- **Concursos**, se llevarán a cabo a lo largo del curso concursos a nivel de centro en los que se trabajar temáticas de temas transversales: seguridad vial, resolución pacífica de conflictos.
- **Diseño de campañas publicitarias** de repercusión en el centro sobre el fomento a la igualdad, defensa del medio ambiente, lucha en contra del terrorismo.
- En coordinación con otros departamentos se realizarán **ilustraciones y/o collage** de textos trabajados en el aula.
- Se realizarán **exposiciones de los trabajos** realizados en el aula en las diferentes dependencias del centro, buscando la aceptación y respeto al trabajo de los compañeros.
- Utilización de la **página web Y FACEBOOK** del centro como espacio expositivo de las presentaciones digitales realizadas en clase.
- **Intervenciones artísticas** en el interior y exterior del Instituto.
- Realización de charlas formativas, talleres complementarios a los temas trabajados en el aula que se refieran al currículo de cada nivel, por ejemplo:
 - 3º ESO «Mujeres artistas a lo largo de la historia » (Esther López Sobrado)
 - 1ºESO "Mientras el mundo duerme" (Esther López Sobrado), charla para impartirse en torno al 30 de enero, Día de la Paz.

El departamento podrá tener en cuenta los aperebimientos del alumnado para la no participación de alumnos en las actividades complementarias o extraescolares.

Actividades ya programadas:

CHARLA E INSTALACIÓN “MIENTRAS EL MUNDO DUERME”

- Charla conmemorativa del día de la paz, imparte Esther López Sobrado
- Exposición de las palomas realizadas en relación a la charla impartida en conmemoración del día de la paz
- 1º ESO
- Enero/febrero, dos sesiones una para la charla conmemorativa otra para la realización de la mariposa.

GUGGENHEIM BILBAO

- 3º ESO
- 6 de marzo, viernes, salida a las 8.30, regreso a las 16.00.
- Visita guiada al museo Guggenheim a las 10.30 y recorrido por Bilbao, “Del Bilbao antiguo al Bilbao contemporáneo”, almuerzo en el arenal, regreso a Medina.
- Organiza el departamento de Historia y Dibujo.

MUJERES PINTORAS EN LA HISTORIA

- Charla sobre igualdad, mujeres y arte.
- Marzo, 2 sesiones
- Alumnos de 3º de ESO.
- Charla impartida por Esther López Sobrado.

ARTE EN EL INSTITUTO

- Exposición de diferentes trabajos artísticos realizados por alumnos del centro en las materias de plástica sobre los objetivos 20-30, navidad, proyectos del aula.
- A lo largo del curso

MONASTERIO DE RIOSECO

- Visita guiada al monasterio de Rioseco en el valle de Manzanedo para conocer sus ruinas, valorar el patrimonio artístico de Castilla y León y conocer de cerca la labor del voluntariado en la recuperación y conservación de este espacio.
- Último día del segundo trimestre.
- Alumnos de 1º de ESO.
- Organiza el departamento de Historia y Dibujo.

VITORIA

- 4º ESO
- Primer trimestre, salida a las 8.30, regreso sobre las 5.30
- Visita guiada a la catedral vieja de Vitoria y visita al Memorial de las Víctimas del Terrorismo
- Organiza el departamento de Historia y Dibujo.

ANEXO VIII: PLAN DE DIGITALIZACIÓN DEL DPTO. DIBUJO

Dada la importancia de la utilización de instrumentos digitales en el amplio proceso de enseñanza y aprendizaje, recogemos en este anexo una referencia más detallada.

La digitalización en el proceso de enseñanza:

- Utilización de libro digital.
- Diseño y utilización de power-point sobre contenidos de la materia y diseño de actividades para su explicación.
- Elaboración de materiales en diferentes soportes: word, Publisher... para elaboración de materiales para los alumnos, diseño de actividades, elaboración de esquemas...
- Realización de tutoriales sobre los trazados geométricos básicos, así como construcción de polígonos para la realización de repasos por parte de los alumnos en casa.

La digitalización en el proceso de evaluación

- Del aprendizaje: Se realizan en algunas actividades cuestionarios con el fin de evaluar las actividades, algunas actividades se entregan al profesorado a través de teams donde el profesor realiza una evaluación de la actividad.
- Del proceso de enseñanza: Con la finalización del curso se pasa al alumnado un cuestionario de forms para evaluar el proceso de enseñanza del curso escolar.
- Para la evaluación del alumnado el profesorado del departamento digitaliza los datos a través de excell o aplicaciones como additio.

La digitalización en la comunicación:

- Se realizan grupos en el teams con cada grupo-clase donde se comparten los materiales trabajados en el aula, hojas de repaso, enlaces de interés, recordatorios...
- Se realiza un grupo de teams con los miembros del departamento donde compartimos materiales, elaboramos de forma compartida las programaciones del departamento...

La digitalización en el desarrollo de los contenidos de la materia:

- Para el desarrollo de las competencias de la materia debemos utilizar diferentes aplicaciones informáticas relacionadas con el campo artístico, del diseño, maquetación, programas de edición de video, infografías...

ANEXO IX: LIBROS DE TEXTO DPTO. DIBUJO

• NIVEL	MATERIA	EDITORIAL	ISBN
1ºESO	E.P.V.A.	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL I 1º ESO PROYECTO REVUELA CASTILLA Y LEÓN ED 2022 EDICIONES SM -	9788411207119
3º ESO	E.P.V.A.	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL II 3º ESO PROYECTO REVUELA CASTILLA Y LEÓN ED 2022 EDICIONES SM -	9788411207126
	TALLER DE ARTES PLÁSTICAS	SIN LIBRO	-
4º ESO	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO GRAPHOS. EDICIÓN LOMLOEMCGRAW-HILL	9788448639358
1º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO I	DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO PROYECTO REVUELA CAST ED 2022 EDICIONES SM -	9788411202145
2º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO II	DIBUJO TÉCNICO 2º bachillerato PROYECTO REVUELA CAST ED 2022.Editorial SM	9788419102560

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

IES CASTELLA VETULA

DPTO. DIBUJO



- a) Introducción: conceptualización y características de la materia.
- b) Diseño de la evaluación inicial.
- c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- d) Metodología didáctica.
- e) Secuencia de unidades temporales de programación.
- f) En su caso, concreción de proyectos significativos.
- g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- i) Actividades complementarias y extraescolares.
- j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.
- k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.
- l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

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

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

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

b) Diseño de la evaluación inicial.

Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Agente evaluador	Observaciones
<i>El alumno muestra interés, actitud positiva y respetuosa en el aula</i>	<i>Guía de observación</i>	<i>1</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<ul style="list-style-type: none">• Las fechas en las que se realizará la evaluación inicial: del 15 al 26 de septiembre, (4 sesiones) las evaluaciones iniciales son el 29 y 30 de septiembre. Al estar al comienzo de curso se dedicará un día a la presentación de la materia, materiales, criterios de calificación, metodología... y 3 días a la evaluación inicial.• Las técnicas e instrumentos de evaluación son: test de creatividad, dibujos de volúmenes o espacios (habitación, aula, casa...), redacciones y/o pruebas escritas.• El contenido de las pruebas:<ul style="list-style-type: none">-Utilización de las técnicas gráfico plásticas, aplicación del color, texturas, luz, composición...-Desarrollo de la creatividad, nivel de complejidad, resolución de problemas gráficos.-Visión espacial, utilización de la perspectiva en la representación de volúmenes y espacios.-Utilización del lenguaje escrito, interés por la materia, dificultades y habilidades, conocimiento del alumno.
<i>El alumno muestra creatividad y originalidad artística utilizando técnicas gráficas sencillas, utilizando el color, texturas y trazos con valores expresivos.</i>	<i>Prueba práctica</i>	<i>1</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
<i>El alumno expone interés por la materia y las actividades artísticas con corrección lingüística</i>	<i>Prueba escrita</i>	<i>1</i>	<i>Heteroevaluación</i>	

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

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

d) Metodología didáctica.

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**.

Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado. 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.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- 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, potenciando la progresiva autonomía de los alumnos en el desarrollo de su aprendizaje.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos 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 y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valoración en el desarrollo de algún contenido.
- Se llevarán a cabo técnicas expositivas, estudios biográficos, resolución de problemas, investigación, experimentación de forma individual o colaborativa, promoviendo la reflexión sobre el aprendizaje.
- Cuando sea necesario el profesor elaborará sus materiales con el fin de posibilitar el acceso del aprendizaje a todos los alumnos

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: ELEMENTOS BÁSICOS	14
	SA 2: EL COLOR	14
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 3: LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN	13
	SA 4: EL LENGUAJE VISUAL	13
	SA 5: TRAZADOS GEOMÉTRICOS	10
TERCER TRIMESTRE	SA 6: GEOMETRÍA PLANA Y PROPORCIONALIDAD	12
	SA 7:REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO	12

f) Concreción de proyectos significativos.

Se plantean diferentes proyectos significativos:

Entre las propuestas **ligadas al ámbito educativo**:

-**Exposiciones en el espacio del instituto**: exposiciones sobre movimientos artísticos, biografía de artistas, temáticas relacionadas con la materia, obras y ejercicios de los alumnos, intervenciones artísticas en el centro y alrededores.

-Diseño de **postales de Navidad** del Instituto

-Actividades que favorezcan el desarrollo de los diferentes grupos de trabajo del centro, así como la colaboración con otros departamentos: realización de carteles informativos, diseño de anuncios publicitarios con el departamento de lengua, exposición de trabajos junto al departamento de tecnología, realización de talleres navideños...

En lo que concierne al **ámbito personal y social**

-Estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable diseño de **carteles relacionados con los objetivos de desarrollo sostenible agenda 2030**, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

-En un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico se realizará una **visita al Monasterio de Rioseco** y a través de los miembros de su fundación se conocerá la labor del voluntariado en la preservación del patrimonio. Este proyecto se llevará a cabo interdisciplinariamente con el departamento de historia.

-En **memoria de las víctimas del Holocausto** con el fin de dar a conocer la función reparadora del arte en conmemoración con el día de la paz se llevará a cabo la charla **“Mientras el mundo duerme”** y la realización de una instalación artística en un espacio del instituto con las obras realizadas (1º ESO)

En lo que respecta al **ámbito profesional**:

-**Diseño, producción y venta de productos** como realización de marcapáginas en 1º ESO, bolsas de tela o camisetas en 3º ESO. Planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, utilizando las nuevas tecnologías en el diseño, desarrollo y presentación y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final.

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Los recursos didácticos pueden clasificarse por su naturaleza en:

- Humanos. Personas que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (profesores, compañeros, padres, ponentes, otros profesionales, etc...)
- Libros de texto:
E.P.V.A. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL I 1º ESO
PROYECTO REVUELA CASTILLA Y LEÓN ED 2022 EDICIONES SM - 9788411207119
- Recursos Impresos:
Materiales curriculares, currículo del área, programaciones y unidades didácticas.
Libros de consulta, didáctica general, (semiótica, teoría de la imagen) libros de educación artística, catálogos, cómics, periódicos, revistas..., materiales impresos elaborados por el profesorado.
- Recursos Digitales e informáticos:
Páginas web, plataformas digitales, aplicaciones informáticas de comunicación (teams, correo electrónico), programas de dibujo (gimp, Inkscape, canva...) Presentaciones elaboradas por el profesorado
- Recursos Instrumentales.:
Recursos para la práctica del dibujo artístico, técnico, pintura, collage, escultura y grabado.
Instrumentos: lápices, rotuladores, témperas, pinceles, cartulinas, pegamento, compás, reglas, escuadra, cartabón, plantillas, tórculo, horno, juegos, puzles,...
Ordenador, escáner, impresora, smart, proyectores, impresora 3D
- Recursos manipulativos:
Técnicas grafico-plásticas para trabajar bidimensional

Destacamos la importancia de utilizar recursos con diferentes niveles de dificultad para atender a la diversidad del aula, trabajar el aprendizaje constructivo buscando la autonomía del alumnado.

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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
Plan de dinamización de la biblioteca	Desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con la biblioteca.	
PATRIMONIO Y CONVIVENCIA	En un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico se realizará una visita al Monasterio de Rioseco y a través de los miembros de su fundación se conocerá la labor del voluntariado en la preservación del patrimonio. (1º ESO). Este proyecto se llevará a cabo interdisciplinariamente con el departamento de historia.	SA4
AGENDA 2030	Estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable diseño de carteles relacionados con los objetivos de desarrollo sostenible agenda 2030, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.	SA4

HOLOCAUSTO Y CONVIVENCIA	<p>Con motivo del día de la paz se llevará cabo la siguiente charla y posterior instalación artística</p> <p>“MIENTRAS EL MUNDO DUERME”</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - En memoria de las víctimas del Holocausto con el fin de dar a conocer la función reparadora del arte en conmemoración con el día de la paz se llevará a cabo la charla “Mientras el mundo duerme” y la realización de una instalación artística en un espacio del instituto con las obras realizadas - 1º ESO 	SA3
OTROS	<p>Exposiciones en el espacio del instituto: exposiciones sobre movimientos artísticos, biografía de artistas, temáticas relacionadas con la materia, obras y ejercicios de los alumnos, intervenciones artísticas en el centro y alrededores.</p> <p>Actividades que favorezcan el desarrollo de los diferentes grupos de trabajo del centro, así como la colaboración con otros departamentos: realización de carteles informativos, diseño de anuncios publicitarios con el departamento de lengua, exposición de trabajos junto al departamento de tecnología, realización de talleres navideño, Diseño de postales de Navidad del Instituto.</p>	A lo largo del curso escolar

i) Actividades complementarias y extraescolares.

El Departamento de Dibujo organizará distintas actividades dependiendo de la oferta o programación de exposiciones, de instituciones públicas o privadas relacionadas con nuestra materia.

- Visita al museo Guggenheim, actividad diseñada como actividad extraescolar a desarrollar en horario escolar, los alumnos realizarán una visita guiada del Museo Guggenheim:
 - o Analizarán obras de arte contemporáneas en las que analizarán: elementos visuales, composición, técnica, luz, las formas, nivel de iconicidad, función, ...
 - o Conocerán el funcionamiento de un gran museo su historia y su arquitectura.
- Visita de espacios con valor patrimonial y artístico: catedral de Burgos, catedral vieja de Vitoria.
- Exposiciones de interés en la zona de las merindades. El departamento acudirá a las exposiciones artísticas y culturales desarrolladas en el entorno de Medina de Pomar y Villarcayo.
- Salidas al exterior, observación del entorno, se llevarán a cabo, principalmente con alumnos de 3º y 4º de ESO salidas al entorno para realizar dibujo al natural, análisis de formas arquitectónicas, espacios en perspectiva cónica... valorando la gran riqueza artística y natural de de nuestra zona Las Merindades.
- Concursos, se llevarán a cabo a lo largo concursos de interés relacionados en los que se trabajen las competencias de la materia.
- Diseño de campañas publicitarias de repercusión en el centro sobre el fomento a la igualdad, defensa del medio ambiente, lucha en contra del terrorismo.
- En coordinación con otros departamentos se realizarán ilustraciones y/o collage de textos trabajados en el aula.
- Se realizarán exposiciones de los trabajos realizados en el aula en las diferentes dependencias del centro, buscando la aceptación y respeto al trabajo de los compañeros.
- Utilización de la página web Y FACEBOOK del centro como espacio expositivo de las presentaciones digitales realizadas en clase.
- Intervenciones artísticas en el interior y exterior del Instituto.
- Realización de charlas formativas, talleres complementarios a los temas trabajados en el aula que se refieran al currículo de cada nivel.

- El departamento podrá tener en cuenta los apercibimientos del alumnado para la no participación de alumnos en las actividades complementarias o extraescolares.

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
CHARLA E INSTALACIÓN "MIENTRAS EL MUNDO DUERME"	<ul style="list-style-type: none"> - Charla conmemorativa del día de la paz, imparte Esther López Sobrado - Exposición de las palomas realizadas en relación a la charla impartida en conmemoración del día da la paz - 1º ESO - Enero/febrero, dos sesiones una para la charla conmemorativa otra para la realización de la mariposa. 	Sa3
PATRIMONIO CASTILLAY LEÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Visita de la catedral y el museo de la evolución - Alumnos de 1º ESO - Actividad coordinada con el departamento de Historia y/o Biología 	Sa2
MONASTERIO DE RIOSECO	<ul style="list-style-type: none"> - Visita guiada al monasterio de Rioseco en el valle de Manzanedo para conocer sus ruinas, valorar el patrimonio artístico de Castilla y León y conocer de cerca la labor del voluntariado en la recuperación y conservación de este espacio. - Último día del segundo trimestre. - Alumnos de 1º de ESO. - Organiza el departamento de Historia y Dibujo. 	Sa4
INICIO DE LA IMAGEN- LA PREHISTORIA	<ul style="list-style-type: none"> - Recreación d una cueva - Diciembre - Alumnos de 1º de ESO. - Activida multidisciplinar con el departamento de Historia 	Sa2

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Teniendo en cuenta las diferencias individuales que coexisten en el alumnado, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud y el derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades, el profesor adoptará las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas de su alumnado. Dichas medidas buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria.

Para adecuar la respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todo su alumnado se llevarán a cabo por el profesor los planes específicos de refuerzo, de recuperación y de enriquecimiento curricular y adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas que sean necesarios.

-Planes específicos:

- **De refuerzo:** Para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo. Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.
- **De recuperación:** Para los alumnos que hayan promocionado con la materia pendiente, se diseñarán y aplicarán planes de recuperación diseñados a comienzo de curso con el fin de adaptarse a las características de cada alumno.
Para los alumnos que no superen las diferentes evaluaciones trimestrales se realizarán planes de refuerzo y recuperación con el fin de alcanzar los mínimos, se realizarán planes individualizados.
Estos planes de recuperación se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.
- **De enriquecimiento curricular:** Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que incorporará conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones de contenidos o contemplará la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, la resolución de problemas de cierta complejidad y/o el aprendizaje cooperativo.

-Adaptaciones curriculares:

- **De acceso-** Se indican las modificaciones o provisión de recursos espaciales, materiales, personales o de comunicación que van a facilitar a determinado alumnado el desarrollo del currículo: mobiliario adaptado, ayudas técnicas y tecnológicas...
- **No significativas-** Se reflejan las modificaciones de los elementos no prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera: tiempos, actividades, diseño de las pruebas...
- **Significativas-** Se señalan las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera: competencias específicas, criterios de evaluación...

Quedarán recogidas en el departamento de orientación las adaptaciones significativas realizadas a lo largo del curso, se adjunta en el anexo II las necesidades específicas de cada alumnado de la ESO.

Queda recogido en el ANEXO II el alumnado con atención a las diferencias individuales de las materias EPVA I y II y Expresión Artística en la ESO

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
Pautas dadas por la Junta de Castilla y León en: INSTRUCCIONES Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS MODELOS DE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA referente a los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje	Pautas dadas por la Junta de Castilla y León en: INSTRUCCIONES Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS MODELOS DE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA referente a los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje	Pautas dadas por la Junta de Castilla y León en: INSTRUCCIONES Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS MODELOS DE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA referente a los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Pe so CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrum ento de evaluac ión</i>	<i>Agente evaluad or</i>	<i>SA</i>
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad , describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto , desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. - Los géneros y los estilos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> - La comprensión lectora. - La expresión oral y escrita. - La comunicación audiovisual. - La educación emocional y en valores - La igualdad de género - Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza - La formación estética. - El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Trabajo de investigación	Heteroevaluación	1
				Portfolio	Coevaluación	4
				Prueba escrita	Heteroevaluación	4
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica - Los géneros y los estilos artísticos. - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad 	<ul style="list-style-type: none"> - La comprensión lectora. - La expresión oral y escrita. - La comunicación audiovisual. - La competencia digital. - La educación emocional y en valores - La igualdad de género - La creatividad - Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. - Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza - La formación estética. 	Prueba escrita	Heteroevaluación	4
				Portfolio	Coevaluación	TODAS
				Trabajo de investigación	Heteroevaluación	4

			<ul style="list-style-type: none"> – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 			
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales de dibujo técnico - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – La competencia digital. – El fomento del espíritu crítico y científico – La educación emocional y en valores – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	5 6
				Prueba escrita	Heteroevaluación	5 6
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – El emprendimiento social y empresarial. – El fomento del espíritu crítico y científico – La creatividad – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	3 - 4
				Prueba escrita	Heteroevaluación	3 - 4
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – La competencia digital. – La educación emocional y en valores – La igualdad de género – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Prueba escrita	Heteroevaluación	TODAS
				Portfolio	Coevaluación	TODAS
				Registro anecdótico	Heteroevaluación	TODAS

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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> — La comprensión lectora. — La expresión oral y escrita. — La comunicación audiovisual. — La competencia digital. — La educación emocional y en valores — La igualdad de género — Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. — Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza — La formación estética. — El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Prueba escrita	Heteroevaluación	1 2 3 4
				PRESENTACIÓN ORAL	Coevaluación	4
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras - La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio. - La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> — La comprensión lectora. — La expresión oral y escrita. — El emprendimiento social y empresarial. — La comunicación audiovisual. — Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza — La educación para la salud. — La formación estética. — La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. — El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	4
				Prueba escrita	Heteroevaluación	4
				Guía de observación	Heteroevaluación	4
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica 	<ul style="list-style-type: none"> — La comprensión lectora. — La expresión oral y escrita. — La comunicación audiovisual. — La competencia digital. — El fomento del espíritu crítico y científico — La educación emocional y en valores — La igualdad de género — La creatividad — Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza — La formación estética. — El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	3
				Prueba escrita	Heteroevaluación	3

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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - La comprensión lectora. - La expresión oral y escrita. - La comunicación audiovisual. - La competencia digital. - El emprendimiento social y empresarial. - La educación emocional y en valores - La igualdad de género - La creatividad - Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. - Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza - La formación estética. - El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	TODAS
				Prueba escrita	Heteroevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. - Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Formas de expresión en soportes físicos y digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - La comprensión lectora. - La expresión oral y escrita. - El fomento del espíritu crítico y científico - La creatividad - La formación estética. - El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Prueba escrita	Heteroevaluación	TODAS
				Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - Valor creativo de las imágenes. - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> - La comprensión lectora. - La expresión oral y escrita. - La comunicación audiovisual. - El fomento del espíritu crítico y científico - La educación emocional y en valores - La creatividad - La formación estética. - El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Prueba escrita	Heteroevaluación	TODAS
				Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en 	<ul style="list-style-type: none"> - La comprensión lectora. - La expresión oral y escrita. - La comunicación audiovisual. - La creatividad - Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza 	Portfolio	Coevaluación	TODAS

		el arte y sus características expresivas.	<ul style="list-style-type: none"> – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 			
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> – El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación – Instrumentos y materiales de dibujo técnico. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – El fomento del espíritu crítico y científico – La creatividad – La educación para la salud. – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	TODAS
				Registro anecdótico	Heteroevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> – Instrumentos y materiales de dibujo técnico. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – La competencia digital. – La educación emocional y en valores – La creatividad – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> – Los géneros y los estilos artísticos. – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – La igualdad de género – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La educación para la salud. – La formación estética. – La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Portfolio	Coevaluación	3-4
				Prueba escrita	Heteroevaluación	3-4
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	=	<ul style="list-style-type: none"> – Los géneros y los estilos artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – La competencia digital. – El emprendimiento social y empresarial. – La igualdad de género – Las Tecnologías de la Información y la 	Portfolio	Coevaluación	3-4

producciones propias , mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1. CCEC2, CCEC3)			Comunicación, y su uso ético y responsable. – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.			
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Formas de expresión en soportes físicos y digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La comunicación audiovisual. – La competencia digital. – El fomento del espíritu crítico y científico – La educación emocional y en valores – La creatividad – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Proyecto	Coevaluación	5-6
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – La competencia digital. – El fomento del espíritu crítico y científico – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – La formación estética. 	Portfolio	Heteroevaluación	5-6-7
				Prueba práctica	Heteroevaluación	5-6-7
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – El emprendimiento social y empresarial. – La competencia digital. – El fomento del espíritu crítico y científico – La creatividad – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – La formación estética. – La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. 	Portfolio	Heteroevaluación	5-6
				Prueba práctica	Heteroevaluación	5-6
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	=	<ul style="list-style-type: none"> - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – El fomento del espíritu crítico y científico – La creatividad – La formación estética. 	Portfolio	Heteroevaluación	7

técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)			– El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.			
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – El emprendimiento social y empresarial. – La educación emocional y en valores – La igualdad de género – La creatividad – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 	Prueba escrita	Heteroevaluación	4
				Portfolio	Coevaluación	4
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – El fomento del espíritu crítico y científico – La creatividad – La formación estética. 	Portfolio	Coevaluación	2-3-4
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> – La comprensión lectora. – La expresión oral y escrita. – El fomento del espíritu crítico y científico – La educación emocional y en valores – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. 	Portfolio	Coevaluación	TODAS
				Prueba escrita	Heteroevaluación	TODAS
8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas,	=	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> – El fomento del espíritu crítico y científico – La educación emocional y en valores – La igualdad de género – La creatividad 	Portfolio	Coevaluación	TODAS

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)			<ul style="list-style-type: none"> – Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. – Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza – La formación estética. – El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. 			
--	--	--	---	--	--	--

Se establecen a continuación el peso de los instrumentos de evaluación:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PESO %
Guía de observación Registro anecdótico	10%
Dossier del alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Láminas • Proyectos artísticos 	25%
Trabajos de investigación Esquemas Ejercicios teóricos Presentaciones orales	15%
Prueba escrita Prueba oral	50%

Si a lo largo del curso el alumno no consigue el aprobado, obteniendo una nota inferior a 5 en la materia de plástica, el profesor le planteará diferentes actividades de refuerzo y recuperación a lo largo del siguiente trimestre, valorándole de nuevo las competencias a través de los criterios de evaluación utilizando los diferentes instrumentos de evaluación: observación en el aula, realización de proyectos, esquemas, repetición y/o mejora de láminas, realización de pruebas escritas...

En el último trimestre el alumno que no llegue al 5 deberá presentarse a la convocatoria final para demostrar si alcanza las competencias.

m) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Las conclusiones más importantes de las evaluaciones de la programación didáctica se incorporarán al final de curso, junto a la evaluación de la propuesta curricular, a la memoria de la programación general anual, siendo la base para la elaboración de las programaciones didácticas del curso siguiente.

La evaluación y seguimiento de la programación debe ser permanente y continua, y debe permitir la introducción de correcciones o modificaciones para llegar a conseguir los objetivos propuestos. Diferentes circunstancias pueden 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 debe ser un documento flexible, que permita reajustar la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

A lo largo del curso y especialmente a la finalización de este, los docentes, coordinados por el jefe de departamento, realizarán una evaluación de la programación didáctica que aludirá al menos a los siguientes elementos: los indicadores de logro establecidos a partir de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación utilizados, los momentos en los que se han realizado las evaluaciones, las personas que han llevado a cabo la evaluación.

<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Reuniones de departamento	Durante el curso escolar	Departamento de dibujo
Tabla de evaluación de programación	Final de curso	Departamento de dibujo
Cuestionarios del teams	Final de curso	Alumnado

Con el fin de llevar a cabo el proceso de registro de la evaluación de la programación de aula y práctica docente se seguirán las directrices de la siguiente tabla:

EVALUAR	A DESTACAR... (mejor de lo esperado)	SEGÚN LO PREVISTO (normal)	A MEJORAR... (peor de lo esperado)	PROPUESTAS DE MEJORA
<u>a. Programación</u>				
Distribución y temporalización adecuada				
Desarrollo de contenidos				
Metodología activa y participativa				
Ajuste instrumentos de evaluación				
<u>b. Planificación de la práctica docente</u>				
Adecuación componentes programación aula				

Coordinación miembros departamento				
<u>c. Motivación hacia el aprendizaje del alumnado</u>				
Motivación inicial del alumnado.				
Motivación durante el proceso.				
<u>d. Proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Adecuación de las actividades programadas				
Ambiente de trabajo /Ambiente de aula				
Realización de tareas				
Comportamiento en el aula				
Utilización de materiales y recursos.				
Aplicación de las TICs				
<u>e. Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Cumplimiento de lo programado				
Claridad en los criterios de evaluación				
Contextualización				
<u>f. Resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Resultados				

Propuestas de mejora:

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

IES CASTELLA VETULA

DPTO. DIBUJO

CURSO 25-26



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

- a) Introducción: conceptualización y características de la materia.
- b) Diseño de la evaluación inicial.
- c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- d) Metodología didáctica.
- e) Secuencia de unidades temporales de programación.
- f) En su caso, concreción de proyectos significativos.
- g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- i) Actividades complementarias y extraescolares.
- j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.
- k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.
- l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

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

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

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

b) Diseño de la evaluación inicial.

Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Agente evaluador	Observaciones
<i>El alumno muestra interés, actitud positiva y respetuosa en el aula</i>	<i>Guía de observación</i>	<i>1</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<ul style="list-style-type: none">• Las fechas en las que se realizará la evaluación inicial: del 15 al 26 de septiembre, (4 sesiones) las evaluaciones iniciales son el 29 y 30 de septiembre. Al estar al comienzo de curso se dedicará un día a la presentación de la materia, materiales, criterios de calificación, metodología... y 3 días a la evaluación inicial• Las técnicas e instrumentos de evaluación son: test de creatividad, dibujos de volúmenes o espacios (habitación, aula, casa...), redacciones y/o pruebas escritas.• El contenido de las pruebas:<ul style="list-style-type: none">-Utilización de las técnicas gráfico plásticas, aplicación del color, texturas, luz, composición...-Desarrollo de la creatividad, nivel de complejidad, resolución de problemas gráficos.-Visión espacial, trazados básicos, sistemas de representación de volúmenes y espacios.-Utilización del lenguaje escrito, interés por la materia, dificultades y habilidades, conocimiento del alumno.
<i>El alumno muestra creatividad y originalidad artística utilizando técnicas gráficas sencillas, utilizando el color, texturas y trazos con valores expresivos.</i>	<i>Prueba práctica</i>	<i>1</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
<i>El alumno expone interés por la materia y las actividades artísticas con corrección lingüística</i>	<i>Prueba escrita</i>	<i>1</i>	<i>Heteroevaluación</i>	

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

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

d) Metodología didáctica.

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**.

Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado. 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.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- 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, potenciando la progresiva autonomía de los alumnos en el desarrollo de su aprendizaje.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos 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 y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valuación en el desarrollo de algún contenido.

- Se llevarán a cabo técnicas expositivas, estudios biográficos, resolución de problemas, investigación, experimentación de forma individual o colaborativa, promoviendo la reflexión sobre el aprendizaje.

Cuando sea necesario el profesor elaborará sus materiales con el fin de posibilitar el acceso del aprendizaje a todos los alumnos

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: DIBUJO GEOMÉTRICO I	6
	SA 2: DIBUJO GEOMÉTRICO II	8
	SA 3: PROPORCIONES Y ESTRUCTURAS MODULARES	14
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 4: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	12
	SA 5: ELEMENTOS DE EXPRESIÓN VISUAL	13
	SA 6: EL COLOR	15
TERCER TRIMESTRE	SA 7: PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES	14
	SA 8: IMAGEN FOTOGRÁFICA Y CINE	14

f) Concreción de proyectos significativos.

Entre las propuestas **ligadas al ámbito educativo**:

-**Exposiciones en el espacio del instituto**: exposiciones sobre movimientos artísticos, biografía de artistas, temáticas relacionadas con la materia, obras y ejercicios de los alumnos, intervenciones artísticas en el centro y alrededores.

-Diseño de **postales de Navidad** del Instituto

-Actividades que favorezcan el desarrollo de los diferentes grupos de trabajo del centro, así como la colaboración con otros departamentos: realización de carteles informativos, diseño de anuncios publicitarios con el departamento de lengua, exposición de trabajos junto al departamento de tecnología, realización de talleres navideños...

En lo que concierne al **ámbito personal y social**

-Estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable diseño de **carteles relacionados con los objetivos de desarrollo sostenible agenda 2030**, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

- En un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico urbano y conocer edificios emblemáticos actuales así como obras de artistas contemporáneos se realizará una visita al **museo Guggenheim de Bilbao** con la realización de una gymkana fotográfica por el Bilbao antiguo (3º ESO), y la visita a la catedral vieja de Vitoria (4ºESO). Estos proyectos se llevarán a cabo interdisciplinariamente con el departamento de historia.

-Abordando el papel de la mujer en el arte desde la perspectiva de las **mujeres artistas a lo largo de la historia**, se realizarán charlas impartidas por la historiadora del arte Esther López Sobrado a los alumnos de 3º ESO

En lo que respecta al **ámbito profesional**:

-**Diseño, producción y venta de productos** como realización de marcapáginas en 1º ESO, bolsas de tela o camisetas en 3º ESO. Planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, utilizando las nuevas tecnologías en el diseño, desarrollo y presentación y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final.

-Con el fin de dar a conocer el **proceso de trabajo y desarrollo creativo de una artista local**, se desarrollará una charla para los niveles de 3º y 4º

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Los recursos didácticos pueden clasificarse por su naturaleza en:

- **Humanos.** Personas que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (profesores, compañeros, padres, ponentes, otros profesionales, etc...)

- **Libros de texto:**

E.P.V.A. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL II 3º ESO
PROYECTO REVUELA CASTILLA Y LEÓN ED 2022 EDICIONES SM - 9788411207126

- **Recursos Impresos:**

Materiales curriculares, currículo del área, programaciones y unidades didácticas.

Libros de consulta, didáctica general, (semiótica, teoría de la imagen) libros de educación artística, catálogos, cómics, periódicos, revistas..., materiales impresos elaborados por el profesorado.

- **Recursos Digitales e informáticos:**

Páginas web, plataformas digitales, aplicaciones informáticas de comunicación (teams, correo electrónico), programas de dibujo (gimp, Inkscape, canva...) Presentaciones elaboradas por el profesorado

- **Recursos Instrumentales.:**

Recursos para la práctica del dibujo artístico, técnico, pintura, collage, escultura y grabado.

Instrumentos: lápices, rotuladores, témperas, pinceles, cartulinas, pegamento, compás, reglas, escuadra, cartabón, plantillas, tórculo, horno, juegos, puzles,...

Ordenador, escáner, impresora, smart, proyectores, impresora 3D

- **Recursos manipulativos:**

Técnicas gráfico-plásticas para trabajar bidimensional

Destacamos la importancia de utilizar recursos con diferentes niveles de dificultad para atender a la diversidad del aula, trabajar el aprendizaje constructivo buscando la autonomía del alumnado.

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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde la materia</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
Plan de dinamización de la biblioteca	Desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con la biblioteca.	SA5- SA6
Plan ODS agenda 2030:	Desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con los objetivos ODS, profesores del departamento participan en este plan. Los alumnos de 3º ESO diseñarán diferentes carteles de sensibilización sobre los objetivos de la agenda 2030 y serán expuestos en espacios del instituto, con los alumnos de 1º ESO se realizarán diseño de marcapáginas de la ONG “Save The Children”	SA7-SA8
PATRIMONIO Y CONVIVENCIA	En un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico urbano y conocer edificios emblemáticos actuales así como obras de artistas contemporáneos se realizará una visita al museo Guggenheim de Bilbao con la realización de una gymkana fotográfica por el Bilbao antiguo (3º ESO), y la visita a la catedral vieja de Vitoria (4ºESO). Estos proyectos se llevarán a cabo interdisciplinariamente con el departamento de historia.	SA4
AGENDA 2030	Estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable diseño de carteles relacionados con los objetivos de desarrollo sostenible agenda 2030, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.	SA7-SA8
IGUALDAD	Fomento de la igualdad real y efectiva entre hombres y mujeres , con motivo del día de la mujer MUJERES PINTORAS EN LA HISTORIA <ul style="list-style-type: none"> - Abordando el papel de la mujer en el arte desde la perspectiva de las mujeres artistas a lo largo de la historia. - Alumnos de 3º de ESO. - Charla impartida por Esther López Sobrado. 	SA4
OTROS	Exposiciones en el espacio del instituto: exposiciones sobre movimientos artísticos, biografía de artistas, temáticas relacionadas con la materia, obras y ejercicios de los alumnos, intervenciones artísticas en el centro y alrededores. Actividades que favorezcan el desarrollo de los diferentes grupos de trabajo del centro, así como la colaboración con otros departamentos: realización de carteles informativos, diseño de anuncios publicitarios con el departamento de lengua, exposición de trabajos junto al departamento de tecnología, realización de talleres navideño, Diseño de postales de Navidad del Instituto.	A lo largo del curso escolar

i) **Actividades complementarias y extraescolares.**

El Departamento de Dibujo organizará distintas actividades dependiendo de la oferta o programación de exposiciones, de instituciones públicas o privadas relacionadas con nuestra materia.

- Visita al museo Guggenheim, actividad diseñada como actividad extraescolar a desarrollar en horario escolar, los alumnos realizarán una visita guiada del Museo Guggenheim:
 - o Analizarán obras de arte contemporáneas en las que analizarán: elementos visuales, composición, técnica, luz, las formas, nivel de iconicidad, función, ...
 - o Conocerán el funcionamiento de un gran museo su historia y su arquitectura.
- Visita de espacios con valor patrimonial y artístico: catedral de Burgos, catedral vieja de Vitoria.
- Exposiciones de interés en la zona de las merindades. El departamento acudirá a las exposiciones artísticas y culturales desarrolladas en el entorno de Medina de Pomar y Villarcayo.
- Salidas al exterior, observación del entorno, se llevarán a cabo, principalmente con alumnos de 3º y 4º de ESO salidas al entorno para realizar dibujo al natural, análisis de formas arquitectónicas, espacios en perspectiva cónica... valorando la gran riqueza artística y natural de de nuestra zona Las Merindades.
- Concursos, se llevarán a cabo a lo largo concursos de interés relacionados en los que se trabajen las competencias de la materia.
- Diseño de campañas publicitarias de repercusión en el centro sobre el fomento a la igualdad, defensa del medio ambiente, lucha en contra del terrorismo.
- En coordinación con otros departamentos se realizarán ilustraciones y/o collage de textos trabajados en el aula.
- Se realizarán exposiciones de los trabajos realizados en el aula en las diferentes dependencias del centro, buscando la aceptación y respeto al trabajo de los compañeros.
- Utilización de la página web Y FACEBOOK del centro como espacio expositivo de las presentaciones digitales realizadas en clase.
- Intervenciones artísticas en el interior y exterior del Instituto.
- Realización de charlas formativas, talleres complementarios a los temas trabajados en el aula que se refieran al currículo de cada nivel.
- El departamento podrá tener en cuenta los apercibimientos del alumnado para la no participación de alumnos en las actividades complementarias o extraescolares.

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
MUJERES PINTORAS EN LA HISTORIA	<ul style="list-style-type: none">- Charla sobre igualdad, mujeres y arte.- Marzo, 1 sesión.- Alumnos de 3º de ESO.- Charla impartida por Esther López Sobrado.	SA5-SA6
GUGGENHEIM BILBAO	<ul style="list-style-type: none">- 3º ESO- 14 de marzo, viernes, salida a las 8.30, regreso a las 16.30.- Visita guiada al museo Guggenheim a las 10.30 y recorrido por Bilbao, "Del Bilbao antiguo al Bilbao contemporáneo", almuerzo en el arenal, regreso a Medina.- Organiza el departamento de Historia y Dibujo.	SA5

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Teniendo en cuenta las diferencias individuales que coexisten en el alumnado, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud y el derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades, el profesor adoptará las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas de su alumnado. Dichas medidas buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria.

Para adecuar la respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todo su alumnado se llevarán a cabo por el profesor los planes específicos de refuerzo, de recuperación y de enriquecimiento curricular y adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas que sean necesarios.

-Planes específicos:

- **De refuerzo:** Para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo. Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.
- **De recuperación:** Para los alumnos que hayan promocionado con la materia pendiente, se diseñarán y aplicarán planes de recuperación diseñados a comienzo de curso con el fin de adaptarse a las características de cada alumno.
Para los alumnos que no superen las diferentes evaluaciones trimestrales se realizarán planes de refuerzo y recuperación con el fin de alcanzar los mínimos, se realizarán planes individualizados. Estos planes de recuperación se revisarán periódicamente.
- **De enriquecimiento curricular:** Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que incorporará conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones de contenidos o contemplará la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, la resolución de problemas de cierta complejidad y/o el aprendizaje cooperativo.

-Adaptaciones curriculares:

- **De acceso-** Se indican las modificaciones o provisión de recursos espaciales, materiales, personales o de comunicación que van a facilitar a determinado alumnado el desarrollo del currículo: mobiliario adaptado, ayudas técnicas y tecnológicas...
- **No significativas-** Se reflejan las modificaciones de los elementos no prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera: tiempos, actividades, diseño de las pruebas...
- **Significativas-** Se señalan las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera: competencias específicas, criterios de evaluación...

Quedarán recogidas en el departamento de orientación las adaptaciones significativas realizadas a lo largo del curso, se adjunta en el anexo II las necesidades específicas de cada alumnado de la ESO.

Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
Pautas dadas por la Junta de Castilla y León en: INSTRUCCIONES Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS MODELOS DE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA referente a los <i>Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje</i>	Pautas dadas por la Junta de Castilla y León en: INSTRUCCIONES Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS MODELOS DE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA referente a los <i>Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje</i>	Pautas dadas por la Junta de Castilla y León en: INSTRUCCIONES Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS MODELOS DE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA referente a los <i>Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje</i>

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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico , a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	=	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Valores plásticos y estéticos en la producción artística. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT4. La competencia digital. CT7. La educación emocional y en valores. CT8. La igualdad de género. CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza. CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	<i>Guía de observación</i> <i>Trabajo de investigación</i> <i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i>	SA5-SA6
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT4. La competencia digital. CT7. La educación emocional y en valores. CT8. La igualdad de género. CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza. CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	<i>Guía de observación</i> <i>Trabajo de investigación</i> <i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i>	SA3 SA4 SA5 SA6 SA7
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT3. La comunicación audiovisual. CT8. La igualdad de género. CT9. La creatividad CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	<i>Guía de observación</i> <i>Portfolio</i> <i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i>	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT9. La creatividad CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.	<i>Guía de observación</i> <i>Prueba escrita</i> <i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	SA1 SA2 SA3

			CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.			
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT4. La competencia digital. CT5. El emprendimiento social y empresarial. CT7. La educación emocional y en valores. CT8. La igualdad de género. CT9. La creatividad CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza. CT12. Educación para la salud. CT13. La formación estética. CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	<i>Trabajo de investigación</i> <i>Prueba práctica</i> <i>Guía de observación</i>	<i>Coevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i>	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. - Valores plásticos y estéticos en la producción artística. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT7. La educación emocional y en valores. CT8. La igualdad de género. CT9. La creatividad CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza. CT12. Educación para la salud. CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	<i>Prueba escrita</i> <i>Guía de observación</i> <i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	TODAS
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).	=	<ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT7. La educación emocional y en valores. CT8. La igualdad de género.	<i>Registro anecdótico</i> <i>Prueba escrita</i> <i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	SA3 SA5 SA6 SA7 SA8

			<p>CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>CT13. La formación estética.</p> <p>CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</p>			
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas , analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)	=	<p>- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico</p> <p>- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p>	<p>CT1. La comprensión lectora.</p> <p>CT2. La expresión oral y escrita.</p> <p>CT3. La comunicación audiovisual.</p> <p>CT4. La competencia digital.</p> <p>CT5. El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>CT7. La educación emocional y en valores.</p> <p>CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.</p> <p>CT12. Educación para la salud.</p> <p>CT13. La formación estética.</p> <p>CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</p>	<p><i>Registro anecdótico</i></p> <p><i>Prueba escrita</i></p> <p><i>Portfolio</i></p>	<p><i>Heteroevaluación</i></p> <p><i>Heteroevaluación</i></p> <p><i>Coevaluación</i></p>	TODAS
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)	=	<p>- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p> <p>- 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.</p> <p>- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p> <p>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>CT1. La comprensión lectora.</p> <p>CT2. La expresión oral y escrita.</p> <p>CT3. La comunicación audiovisual.</p> <p>CT4. La competencia digital.</p> <p>CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.</p> <p>CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>CT12. Educación para la salud.</p> <p>CT13. La formación estética.</p> <p>CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.</p>	<p><i>Trabajo de investigación</i></p> <p><i>Prueba escrita</i></p> <p><i>Registro anecdótico</i></p>	<p><i>Coevaluación</i></p> <p><i>Heteroevaluación</i></p> <p><i>Heteroevaluación</i></p>	SA5 SA6 SA7 SA8
3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales ,	=	- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	CT1. La comprensión lectora.	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	TODAS

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)		<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 	CT2. La expresión oral y escrita. CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT5. El emprendimiento social y empresarial. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT12. Educación para la salud. CT13. La formación estética. CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.	<i>Prueba práctica</i> <i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. - 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. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT3. La comunicación audiovisual. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética.	<i>Prueba práctica</i> <i>Guía de observación</i> <i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte. - Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. - Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética. CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.	<i>Prueba escrita</i> <i>Guía de observación</i> <i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Soportes y Tipos. - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. 	CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética.	<i>Portfolio</i> 	<i>Coevaluación</i> 	TODAS

			CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.			
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Soportes y Tipos. - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. - Valor creativo y significación de las imágenes: significativo y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. 	CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT5. El emprendimiento social y empresarial. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética.	Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo y significación de las imágenes: significativo y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 	CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética.	Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> -Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. - 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 	CT4. La competencia digital. CT9. La creatividad CT13. La formación estética.	Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT7. La educación emocional y en valores. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética. CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.	Trabajo de investigación Prueba práctica Portfolio	Coevaluación Heteroevaluación Coevaluación	
7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente,	=	<ul style="list-style-type: none"> - La representación del volumen y el espacio y su aplicación al 		Portfolio	Coevaluación	TODAS

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)		arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares. - Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.	CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT5. El emprendimiento social y empresarial. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT9. La creatividad CT12. Educación para la salud. CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.			
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)	=	- Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. - 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	CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética. CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.	Portfolio	Heteroevaluación	
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)	=	- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.	CT4. La competencia digital.. CT9. La creatividad CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. CT13. La formación estética.	Portfolio	Coevaluación	TODAS
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)	=	- Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.	CT6. El fomento del espíritu crítico y científico. CT9. La creatividad CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	Portfolio	Coevaluación	
				Prueba práctica	Heteroevaluación	
				Elija un elemento.	Elija un elemento.	SA3
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas , visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o	=	- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y	CT4. La competencia digital. CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.	Portfolio	Coevaluación	TODAS

colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)		audiovisuales según su función y contexto. - Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.	CT9. La creatividad CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.			
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)	=	- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas - Soportes y Tipos.	CT1. La comprensión lectora. CT2. La expresión oral y escrita. CT9. La creatividad	Portfolio	Coevaluación	TODAS
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)	=	- 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.	CT3. La comunicación audiovisual. CT4. La competencia digital. CT5. El emprendimiento social y empresarial. CT9. La creatividad CT13. La formación estética. CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	Portfolio	Coevaluación	TODAS

Los criterios de evaluación y los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Se establecen a continuación el peso de cada instrumento de evaluación:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PESO %
Guía de observación Registro anecdótico	10%
Dossier del alumno: <ul style="list-style-type: none"> Portfolio Láminas Proyectos artísticos 	25%
Trabajos de investigación Esquemas Ejercicios teóricos Presentaciones orales	15%
Prueba escrita Prueba oral	50%

Si a lo largo del curso el alumno no consigue el aprobado, obteniendo una nota inferior a 5 en la materia de plástica, el profesor le planteará diferentes actividades de refuerzo y recuperación a lo largo del siguiente trimestre, valorándole de nuevo las competencias a través de los criterios de evaluación utilizando los diferentes instrumentos de evaluación: observación en el aula, realización de proyectos, esquemas, repetición y/o mejora de láminas, realización de pruebas escritas...

En el último trimestre el alumno que no llegue al 5 deberá presentarse a la convocatoria final para demostrar si alcanza las competencias.

I) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica. Las conclusiones más importantes de las evaluaciones de la programación didáctica se incorporarán al final de curso, junto a la evaluación de la propuesta curricular, a la memoria de la programación general anual, siendo la base para la elaboración de las programaciones didácticas del curso siguiente.

La evaluación y seguimiento de la programación debe ser permanente y continua, y debe permitir la introducción de correcciones o modificaciones para llegar a conseguir los objetivos propuestos. Diferentes circunstancias pueden 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 debe ser un documento flexible, que permita reajustar la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

A lo largo del curso y especialmente a la finalización de este, los docentes, coordinados por el jefe de departamento, realizarán una evaluación de la programación didáctica que aludirá al menos a los siguientes elementos: los indicadores de logro establecidos a partir de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación utilizados, los momentos en los que se han realizado las evaluaciones, las personas que han llevado a cabo la evaluación.

<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Reuniones de departamento	Durante el curso escolar	Departamento de dibujo
Tabla de evaluación de programación	Final de curso	Departamento de dibujo
Cuestionarios del teams	Final de curso	Alumnado

Con el fin de llevar a cabo el proceso de registro de la evaluación de la programación de aula y práctica docente se seguirán las directrices de la siguiente tabla:

EVALUAR	A DESTACAR... (mejor de lo esperado)	SEGÚN LO PREVISTO (normal)	A MEJORAR... (peor de lo esperado)	PROPUESTAS DE MEJORA
<u>a. Programación</u>				
Distribución y temporalización adecuada				
Desarrollo de contenidos				
Metodología activa y participativa				
Ajuste instrumentos de evaluación				
<u>b. Planificación de la práctica docente</u>				
Adecuación componentes programación aula				
Coordinación miembros departamento				
<u>c. Motivación hacia el aprendizaje del alumnado</u>				
Motivación inicial del alumnado.				
Motivación durante el proceso.				
<u>d. Proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Adecuación de las actividades programadas				
Ambiente de trabajo /Ambiente de aula				
Realización de tareas				
Comportamiento en el aula				
Utilización de materiales y recursos.				
Aplicación de las TICs				
<u>e. Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Cumplimiento de lo programado				
Claridad en los criterios de evaluación				
Contextualización				
<u>f. Resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Resultados				

Propuestas de mejora:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

IES CASTELLA VETULA

DPTO. DIBUJO



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

- a) Introducción: conceptualización y características de la materia.
- b) Diseño de la evaluación inicial.
- c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- d) Metodología didáctica.
- e) Secuencia de unidades temporales de programación.
- f) Proyectos significativos.
- g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- i) Actividades complementarias y extraescolares.
- j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.
- k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.
- l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

- Anexo A: Contenidos de la materia Expresión Plástica
- Anexo B: Contenidos transversales
- Anexo C: Situaciones de aprendizaje

a) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

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

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes **procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos**, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo **pensamiento creador**. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la **experimentación con las principales técnicas artísticas** y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para **comunicar a través de la expresión artística**.

Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de **expresar una visión personal del mundo** a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir **el error** o el fracaso en una **oportunidad de aprendizaje**.

El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la **creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas**. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de **cuatro competencias específicas** que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la **competencia en conciencia y expresión culturales**, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.

Estas **competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado**, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, **la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras**, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un **entorno flexible** y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El **carácter eminentemente práctico de la materia** determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en **dos bloques**: «**Técnicas gráfico-plásticas**», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «**Fotografía**,

lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como **saberes transversales** a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y **gestión** responsable de los **residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental** de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las **obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas**; desarrolla la capacidad de **trabajo en equipo y la autodisciplina**, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda **producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público**. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente **diseñar situaciones de aprendizaje** que permitan al alumnado explorar una amplia gama de **experiencias de expresión artística**, utilizando tanto **materiales tradicionales como alternativos**, así como medios y herramientas **tecnológicos**.

Estas situaciones deben ser **estimulantes e inclusivas** y tener en cuenta las **áreas de interés del alumnado**, sus **referencias culturales** y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su **autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa**.

B) DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

La evaluación inicial se llevará a cabo durante 3 sesiones en las que los alumnos realizarán ejercicios de desarrollo de la creatividad, trazados a mano alzada de encaje a mano alzada y exposición lingüística, se tomarán como referencia los criterios de 3º ESO.

C) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La obra artística alcanza todo su **sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto** sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de **carácter comercial** destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una **voluntad minoritaria**. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver **que la emoción forma parte ineludible de este proceso**, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Expresión Artística

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

D) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

El **método expositivo-demostrativo** será esencialmente la **metodología** aplicada en las sesiones de trabajo con el alumnado. Se partirán de unos conocimientos teóricos a partir de los cuales, a través de la experimentación plástica, se pondrán en práctica. En otras ocasiones, la propia experimentación y descubrimientos previos sin teoría o prejuicios previos, nos llevará al desarrollo de un análisis teórico posterior.

Es muy importante disponer de aulas-taller para disponer de un espacio cualificado que ofrezca las instalaciones apropiadas para poder realizar y experimentar con prácticas y técnicas muy diversas. Los recursos informáticos y digitales serán esenciales para el desarrollo de gran parte del currículo.

Para un completo aprendizaje de la materia Taller de Artes Plásticas, se parte desde tres vías: Observar, hacer y analizar.

La observación y la praxis específicas son herramientas para poder realizar los trabajos propios.

Sin duda, el análisis y la reflexión de los propios trabajos, y de los ejemplos paradigmáticos de la Historia del Arte, son herramientas esenciales para completar el aprendizaje.

El resultado no es un fin en sí mismo, sino que es la experimentación a través de un proceso continuo, que se puede redefinir y cambiar en cualquier momento. Es un trabajo en círculo o en espiral metodológica, que va ampliando el aprendizaje del alumnado.

Las tres vías, se complementan y alimentan entre sí, aportando infinidad de posibilidades de conocimiento y completar un aprendizaje significativo.

Las sesiones, se inician a través de sondeos para explorar los conocimientos o esquemas previos, que se irán transformando a través de cambio *conceptual* y *actitudinal* aportado por la metodología.

En la etapa de secundaria es muy interesante, promover el análisis y la reflexión crítica, a través de debates que conlleven el intercambio de pareceres y el respeto por las distintas opiniones en el aula.

El análisis de las obras de arte, y en especial las de los últimos dos siglos, pueden ser el inicio, para conocer los esquemas previos del alumnado, y poder iniciar el proceso de aprendizaje y reflexión, tanto desde un estudio conceptual, como desde una reflexión práctica aplicada en las propias producciones de arte.

La experimentación sobre distintas técnicas, o movimientos artísticos, es un camino para profundizar en los valores de cada expresión artística.

Es muy interesante que la metodología utilizada, sea motivante e ilusionante y sea capaz de crear al alumnado nuevas expectativas.

Tratar de vencer los miedos a experimentar en lenguajes y situaciones nuevas o luchar contra el “acomodamiento” son oportunidades de crecimiento artístico tanto a nivel personal como en el propio grupo.

El conocimiento y aprendizaje propio, se desarrollará y enriquecerá a través de trabajos realizados en grupo.

Conforme este proceso avance, el alumnado será capaz de encontrar sus propios esquemas de actuación, sabiendo elegir los procedimientos, materiales y técnicas más acordes a las necesidades comunicativas o expresivas planteadas.

El trabajo bien hecho, es el premio al esfuerzo realizado e irá aumentando la confianza y la seguridad de las posibilidades propias.

Por último, es importante señalar, que se deben marcar unos plazos de entrega de trabajo, para agilizar los procesos y ayudar al aprendizaje del compromiso y la responsabilidad en la entrega de tareas. Serán flexibles para adaptarse a la realidad del aula.

Propuestas metodológicas concretas

En el inicio de curso se dedicarán algunas sesiones teórico-prácticas, para iniciar el conocimiento o profundizar en el uso de los instrumentos, materiales y técnicas básicas que se utilizarán a lo largo de las clases. Estas sesiones serán completadas en las actividades concretas que desarrollen en profundidad alguna técnica o el uso de materiales concretos, por ejemplo, los relativos al trazado de dibujo técnico.

La utilización de medios audiovisuales, como puede ser el uso de la pizarra digital, no solamente es un medio para explicar y facilitar la comprensión de los contenidos, sino que facilita el aprendizaje a través de recursos digitales a través de internet (vídeos, cine, etc.)

El medio audiovisual es un elemento imprescindible para la motivación del alumnado. Partir de sesiones de observación y análisis, para establecer debates posteriores en el aula.

Adecuar las actividades a las diferencias individuales del alumnado: nivel de destrezas (edad, habilidades y conocimientos previos), nivel económico y social (condiciones personales, del barrio, la ciudad), anhelos individuales o colectivos, entorno artístico cultural, etc.

A partir de planteamientos comunes en el aula, tratar de favorecer la creatividad y la expresión personal. Trabajar desde la experimentación, ya sea encauzada por el docente o plenamente intuitiva.

Ilustrar las actividades con ejemplos del arte, la artesanía o el diseño, a través de los referentes culturales de distintos contextos y épocas. Conectar especialmente con el patrimonio cultural propio de la zona.

La realización de visitas fuera del aula a museos y galerías de arte, monumentos y conjuntos históricos, Facultades y Escuelas de Bellas Artes o talleres (cerámica, grabado, serigrafía e imprenta) es una oportunidad inigualable para conectar la materia de Expresión Artística con la realidad cultural, académica y empresarial del entorno.

El propio entorno urbano puede convertirse en un elemento motivador para la obra plástica. Las salidas en horas de clase para realizar bocetos y apuntes pictóricos del natural son un elemento dinamizador en el aula.

En unidades con contenidos relativos a la fotografía, el vídeo o el cine, los alumnos y alumnas utilizarán horas no lectivas para poder trabajar y aprender en entornos diversos más allá de la propia aula.

Intentar en la medida de lo posible, que las tareas propuestas se realicen en el aula y no en casa, para poder ir indicando las correcciones o ayudas en el trabajo. Si existe un ambiente adecuado de trabajo, se pueden complementar las sesiones con un fondo musical.

Fomentar el trabajo cooperativo, de manera que exista un enriquecimiento mutuo y un aprendizaje para trabajar desde la colaboración y el respeto, con una adecuada distribución de funciones.

Trabajar con el alumnado la resiliencia y la superación de las dificultades encontradas con materiales y técnicas. La falta de base o destrezas, puede ser un motivo de abandono o falta de ilusión en la realización de tareas. Tratar de buscar nuevos caminos y posibilidades ante el agotamiento de recursos personales, intentando no buscar la repetición de trabajos, sino intentar corregir y reordenar el proceso.

Aplicar las técnicas húmedas que requieren la utilización de pincel, para la realización de ejercicios relacionadas con la abstracción, figuras geométricas, posterizaciones (relleno de siluetas calcadas) o texturas. Los lápices, barras, rotuladores..., se reservan para actividades figurativas, representaciones de volumen, claroscuro, colores y formas.

Establecer reuniones en las que cada alumno o alumna analice sus propios trabajos, tratando de explicar al grupo, el proceso seguido y las dificultades encontradas y superadas en la elaboración del trabajo y respondiendo las dudas o preguntas que planteen los compañeros y compañeras. En cualquier caso, excluir las críticas que no sean constructivas y aporten nuevas ideas o soluciones, para mejorar los trabajos. Es muy importante destacar lo positivo de cada trabajo.

Promover el uso de técnicas aplicadas en situaciones concretas del entorno cotidiano del alumnado. Ejemplos como el cómic, logotipos, carteles, diseño editorial, portadas de cd, máscaras, trofeos, mascotas, títeres, envases, juguetes, murales, exposiciones, publicaciones, escenografías... etc. Trabajar con el apoyo de la investigación de ejemplos y propuestas a través de Internet.

Utilizar medios tecnológicos (ordenador, Smartphone, tabletas, etc.) para la realización de actividades en el aula: retoque de imágenes, fotomontaje, diseño, edición de vídeo, realización de cortos, etc.

Es importante destacar, que el objetivo último que se pretende alcanzar es el enriquecimiento expresivo y comunicativo del alumnado. No se trata de buscar o crear “artistas” ni de devaluar a ningún alumno o alumna.

E) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

PRIMERA EVALUACIÓN	
SA 1	Técnicas artísticas: DIBUJO, PINTURA Y OTRAS ARTES
SA 2	GRABADO

SEGUNDA EVALUACIÓN	
SA 3	ARTE, GEOMETRÍA, VOLUMEN Y PROPORCIÓN
SA 4	DISEÑO GRÁFICO

TERCERA EVALUACIÓN	
SA 5	DEL PLANO AL VOLUMEN. ESCULTURA
SA 6	FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD

El número total de horas de la asignatura es de 120, distribuidas de la siguiente manera:

BLOQUE I	SA 1	20 HORAS
	SA 2	20 HORAS
BLOQUE II	SA 3	18 HORAS
	SA 4	18 HORAS
BLOQUE III	SA 5	16 HORAS
	SA 6	16 HORAS

F) PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.

Se plantean diferentes proyectos significativos:

Entre las propuestas ligadas al **ámbito educativo**:

-Exposiciones en el espacio del instituto: exposiciones sobre movimientos artísticos, biografía de artistas, temáticas relacionadas con la materia, obras y ejercicios de los alumnos, intervenciones e instalaciones artísticas en el centro y alrededores.

-Diseño de postales de Navidad del Instituto

En lo que concierne al **ámbito personal y social**

-Estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable diseño de carteles relacionados con los objetivos de desarrollo sostenible agenda 2030, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad. (4ºESO)

- En un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico urbano se realizará la visita a la catedral vieja de Vitoria (4ºESO). Esta salida se llevarán a cabo interdisciplinariamente con el departamento de historia en la que se visitará el memorial a las víctimas de terrorismo.

-Abordando el papel de la mujer en el arte desde la perspectiva de las mujeres artistas a lo largo de la historia, se realizarán trabajos de investigación sobre diversas mujeres artistas de diferentes disciplinas en 4º ESO.

En lo que respecta al **ámbito profesional**:

-Se plantean diferentes actividades relacionadas con el diseño, producción y venta de productos como realización de marcapáginas, bolsas de tela o camisetas, ilustración de textos, diseño de talleres para Navidad. Planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, utilizando las nuevas tecnologías en el diseño, desarrollo y presentación y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final.

-Con el fin de dar a conocer el proceso de trabajo y desarrollo creativo de una artista local, se desarrollará una charla para los niveles de 3º (taller) y 4º

G) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

Los recursos didácticos pueden clasificarse por su naturaleza en:

- Humanos. Personas que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (profesores, compañeros, padres, ponentes, otros profesionales, etc....)
- Materiales. Libros de texto: 4º ESO, Expresión Artística Graphos. ED, Mc Graw Hill. Mercedes Sánchez Zarco y Miguel Ángel Romero Tolosa.
- Recursos Impresos: Imágenes impresas diversas, tanto de artistas con renombre como Giorgio Morandi, como materiales relativos al color, la composición etc.... Asu vez se cederán a los alumnos los materiales teóricos que el docente crea necesarios para la consecución de los objetivos de la asignatura. Materiales curriculares, currículo del área, programaciones y unidades didácticas.

Libros de consulta, didáctica general, (semiótica, teoría de la imagen) libros de educación artística, catálogos, cómics, periódicos, revistas..., materiales impresos elaborados por el profesorado.

- Recursos Digitales e informáticos:

Páginas web, plataformas digitales, aplicaciones informáticas de comunicación (teams, correo electrónico), programas de dibujo (gimp, Inkscape, canva...) Presentaciones elaboradas por el profesorado

- Recursos Instrumentales.:

Recursos para la práctica del dibujo artístico, técnico, pintura, collage, escultura y grabado.

Instrumentos: lápices, rotuladores, témperas, pinceles, cartulinas, pegamento, compás, reglas, escuadra, cartabón, plantillas, tórculo, horno, juegos, puzles, ...

Ordenador, escáner, impresora, smart, proyectores, impresora 3D.

Destacamos la importancia de utilizar recursos con diferentes niveles de dificultad para atender a la diversidad del aula, trabajar el aprendizaje constructivo buscando la autonomía del alumnado.

H) CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

A continuación, se concreta la implantación desde la materia de los diferentes planes, programas y proyectos de centro:

- Plan de dinamización de la biblioteca: desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con la biblioteca.
- Plan ODS agenda 2030: realización de carteles de sensibilización sobre los objetivos de la agenda 2030 y serán expuestos en espacios del instituto, diseño de marcapáginas de la ONG “Save The Children”. En cuarto se diseñarán diferentes carteles y herramientas para que todos los alumnos puedan celebrar el 25 de noviembre el Día Internacional de la Eliminación de Violencia de Género, así como diseñar y realizar un mural con temática todavía por determinar.
- Charla y posterior taller de un artista local (ceramista, pintor, acuarelista...).

I) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

- **Visita a exposiciones de interés** en la zona el entorno a Villarcayo, Burgos, Bilbao...
- **Salidas al exterior**, observación del entorno, se llevarán a cabo, principalmente con alumnos de 3º y 4º de ESO salidas al entorno para realizar dibujo al natural, análisis de formas arquitectónicas, espacios en perspectiva cónica... valorando la gran riqueza artística y natural de de nuestra zona Las Merindades.
- **Concursos**, se llevarán a cabo a lo largo concursos de interés relacionados en los que se trabajen las competencias de la materia.
- **Diseño de campañas publicitarias** de repercusión en el centro sobre el fomento a la igualdad, defensa del medio ambiente, lucha en contra del terrorismo.
- En coordinación con otros departamentos se realizarán **ilustraciones y/o collage** de textos trabajados en el aula.
- Se realizarán **exposiciones de los trabajos** realizados en el aula en las diferentes dependencias del centro, buscando la aceptación y respeto al trabajo de los compañeros.
- Utilización de la **página web Y FACEBOOK** del centro como espacio expositivo de las presentaciones digitales realizadas en clase.
- **Intervenciones artísticas** en el interior y exterior del Instituto.
- Visita a la **catedral vieja de Vitoria** (4ºESO). Esta salida se llevará a cabo interdisciplinariamente con el departamento de historia en la que se visitará el memorial a las víctimas de terrorismo.

El departamento podrá tener en cuenta los apercibimientos del alumnado para la no participación de alumnos en las actividades complementarias o extraescolares.

J) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta las diferencias individuales que coexisten en el alumnado, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud y el derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades, el profesor adoptará las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas de su alumnado. Dichas medidas buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria.

Para adecuar la respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todo su alumnado se llevarán a cabo por el profesor los planes específicos de refuerzo, de recuperación y de enriquecimiento curricular y adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas que sean necesarios.

-Planes específicos:

- **De refuerzo:** Para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior, se aplicarán planes específicos de refuerzo. Estos planes de refuerzo se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.
- **De recuperación:** Para los alumnos que hayan promocionado con la materia pendiente, se diseñarán y aplicarán planes de recuperación diseñados a comienzo de curso con el fin de adaptarse a las características de cada alumno.
Para los alumnos que no superen las diferentes evaluaciones trimestrales se realizarán planes de refuerzo y recuperación con el fin de alcanzar los mínimos, se realizarán planes individualizados.
Estos planes de recuperación se revisarán periódicamente, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización del mismo.
- **De enriquecimiento curricular:** Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que incorporará conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones de contenidos o contemplará la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, la resolución de problemas de cierta complejidad y/o el aprendizaje cooperativo.

-Adaptaciones curriculares:

- **De acceso-** Se indican las modificaciones o provisión de recursos espaciales, materiales, personales o de comunicación que van a facilitar a determinado alumnado el desarrollo del currículo: mobiliario adaptado, ayudas técnicas y tecnológicas...
- **No significativas-** Se reflejan las modificaciones de los elementos no prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera: tiempos, actividades, diseño de las pruebas...

- **Significativas-** Se señalan las modificaciones de los elementos prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera: competencias específicas, criterios de evaluación...

Quedarán recogidas en el departamento de orientación las adaptaciones significativas realizadas a lo largo del curso.

K) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS.

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.
2. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.
3. En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes últimos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.
4. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.
5. En el caso del alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas.
6. El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de estos.
7. Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo

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

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial. La unidad temporal de programación será la situación de aprendizaje.

- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

Se establecen a continuación el peso de cada instrumento de evaluación:

Se establecen a continuación el peso de los instrumentos de evaluación:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PESO %
Guía de observación Registro anecdótico	10%
Dossier del alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Láminas • Proyectos artísticos 	50%
Trabajos de investigación Esquemas Ejercicios teóricos Presentaciones orales Prueba escrita Prueba oral	40%

Si a lo largo del curso el alumno no consigue el aprobado, obteniendo una nota inferior a 5 en la materia de expresión artística, el profesor le planteará diferentes actividades de refuerzo y recuperación a lo largo del siguiente trimestre, valorándole de nuevo las competencias a través de los criterios de evaluación utilizando los diferentes instrumentos de evaluación: observación en el aula, realización de proyectos, esquemas, repetición y/o mejora de láminas, realización de pruebas escritas...


En el último trimestre el alumno que no llegue al 5 deberá presentarse a la convocatoria final para demostrar si alcanza las competencias.

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

Relaciones curriculares

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
		1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2 CPSAA1 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
		2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y

			seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD5 CCEC3 CCEC4	CPSAA1 CPSAA3	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1 CPSAA3 CPSAA5 CCEC4	STEM3 CE3	<p>CD3</p> <p>4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los</p>

	logros alcanzados
	<p>4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería.</p> <p>4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.</p>

Relación de los criterios de evaluación con los contenidos, instrumentos y agentes evaluadores, así como correspondencia con las situaciones de aprendizaje.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas , contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).	=	A.9 C.1 C.2	CT1, CT2, CT6, CT15	Trabajo de investigación	Coevaluación	TODAS
				Portfolio	Coevaluación	
1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).	=	A.1, A.5 A.9, B.1 B.11, C.1 C.2	CT15, CT13, CT9, CT8, CT7,	Trabajo de investigación	Coevaluación	TODAS
				Registro anecdótico	Heteroevaluación	
				Portfolio	Coevaluación	
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	=	C.1, C.2 A.9, B.11	CT14, CT13, CT10, CT7, CT6, CT5, CT4	Registro anecdótico	Heteroevaluación	TODAS
				Trabajo de investigación	Coevaluación	
				Portfolio	Coevaluación	
2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes	=	A.1, A.2 A.3, A.4,	CT9, CT8, CT7, CT6, CT12,	Portfolio	Heteroevaluación	TODAS
				Proyecto	Coevaluación	

técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).		A.5, A.6, A.7, A.8, A.9	CT14, CT15			
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	=	A.1, A.2, A.3, A.4, A.5, A.6, A.7, A.8, A.9, B.9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13	Guía de observación	Heteroevaluación	TODAS
				Portfolio	Coevaluación	
				Proyecto	Heteroevaluación	
2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).	=	A.2 A.3, A.4, A.5, A.6, A.7, B.9, C.3	CT5, CT6, CT7, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15	Proyecto	Coevaluación	TODAS
				Portfolio	Heteroevaluación	
				Guía de observación	Coevaluación	
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).	=	A.2 A.3, A.4, A.5, A.6, A.7, B.5, B.6, B.7, B.9, B.13, B.14, B.12	CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT15			TODAS
				Portfolio	Heteroevaluación	
				Guía de observación	Heteroevaluación	

3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).	=	B.1, B.2, B.3, B.4, B.5, B.8, B.9, B.10, B.11, B.12, B.13, B.14	CT1, CT3, CT4, CT6, CT10	Proyecto	Heteroevaluación	TODAS
				Portfolio	Heteroevaluación	
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).	=	A.2 A.3, A.4, A.5, A.6, A.7, B.5, B.6, B.7, B.9, B.13, B.14, B.12	CT2, CT6, CT7, CT9, CT13, CT15	Proyecto	Heteroevaluación	TODAS
				Portfolio	Coevaluación	
4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	=	A.1, B.1, B.4, B.8, B.10, B.12, C.2	CT1, CT2, CT15, CT11			TODAS
				Portfolio	Coevaluación	
				Guía de observación	Heteroevaluación	
4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de	=	C.3,	CT6, CT5,			

representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).			CT10, CT13	<i>Portfolio</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>TODAS</i>
				<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).	=	A.5, B.4, B.9, B.10, B.11, B.12, C.2	CT1, CT2, CT5, CT6, CT7, CT13, CT14	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i>	<i>TODAS</i>
				<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	

m) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

El profesorado que imparte educación secundaria obligatoria evaluará su propia práctica docente como punto de partida para su mejora, abarcará la evaluación de la programación de aula así como la práctica docente.

- **Evaluación de la programación de aula:**

El profesor a lo largo del curso irá realizando un seguimiento de la programación de aula recogiendo: las modificaciones necesarias llevadas a cabo, grado de cumplimiento de la programación, variaciones en los contenidos, revisión de la programación del aula, ajustes de las situaciones de aprendizaje... se comunicarán los cambios mas significativos en las reuniones de departamento.

- **Evaluación de la práctica docente.** El profesor realizará diferentes aspectos de la práctica docente:

- La planificación.
- La motivación hacia el aprendizaje del alumnado.
- El proceso de enseñanza aprendizaje: actividades, organización del aula, ambiente de trabajo, programación, información al alumnado, documentos, espacio, materiales...
- El proceso: criterios de evaluación e instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos **que se utilizarán para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente** son:

- El análisis de la programación de aula.
- La observación.
- Grupos de discusión, en el seno de cualquiera de los órganos de coordinación docente en el que cada miembro expone su perspectiva y se levanta acta.
- Cuestionarios, a finalizar el curso se pasará a los alumnos un cuestionario en el forms.
- Diario del profesor, a partir de la reflexión que cada profesor hace de su propia acción educativa, y que puede quedar reflejada en la programación de aula. Los momentos que se utilizarán son: La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, el parámetro temporal de referencia será la unidad temporal de programación. Los agentes evaluadores serán:
- Los profesores realizarán una autoevaluación (tabla anexa) sobre la programación de aula que ellos han diseñado y sobre su propia acción como docentes.

Con el fin de llevar a cabo el proceso de registro de la evaluación de la programación de aula y práctica docente se seguirán las directrices de la siguiente tabla:

EVALUAR	A DESTACAR... (mejor de lo esperado)	SEGÚN LO PREVISTO (normal)	A MEJORAR... (peor de lo esperado)	PROPUESTAS DE MEJORA
<u>a. Programación</u>				
Distribución y temporalización adecuada				
Desarrollo de contenidos				
Metodología activa y participativa				
Ajuste instrumentos de evaluación				
<u>b. Planificación de la práctica docente</u>				
Adecuación componentes programación aula				
Coordinación miembros departamento				
<u>c. Motivación hacia el aprendizaje del alumnado</u>				
Motivación inicial del alumnado.				
Motivación durante el proceso.				
<u>d. Proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Adecuación de las actividades programadas				
Ambiente de trabajo /Ambiente de aula				
Realización de tareas				
Comportamiento en el aula				
Utilización de materiales y recursos.				
Aplicación de las TICs				
<u>e. Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Cumplimiento de lo programado				
Claridad en los criterios de evaluación				
Contextualización				
<u>f. Resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Resultados				

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

A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

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

C. Patrimonio artístico y cultural.

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

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

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

ANEXO III- SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SA 1 - 4º ESO - LA BASE, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS I

Aprender a utilizar las técnicas básicas es fundamental en la materia de Expresión Plástica. Con esta SA el alumnado desarrollará varios aprendizajes, el alumno aprenderá de desenvolverse con soltura utilizando técnicas secas, como los lapiceros de diferentes durezas.

Los alumnos crearán sus imágenes con un significado original y único valorando el proceso y reflexionando sobre el resultado, respetando las opiniones y valorando las creaciones de los compañeros, haciendo un especial hincapié en el proceso creativo.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

· **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

La materia Expresión Artística permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos: La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa. Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos. Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística. Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

· **Descriptorios operativos que se desarrollan:**

CCL1, CCL3, CP3, CD1, CD2, CC1, CCEC2, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CPSAA3, CCEC1, CD2, CC3, CCEC2, CD2, CPSAA1, CE1, CCEC2, CCEC3

· **Competencias específicas.**

CE1: Competencia específica 1: Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

CE2: Competencia específica 2: Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

· **Criterios de evaluación:**

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

· **Contenidos de la materia:**

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

METODOLOGÍA

· **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el centro.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando valor tanto al proceso como al resultado. Generalmente la metodología más utilizada será el aprendizaje por proyectos.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y realización de dos proyectos creativos plásticos.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual y en pequeños grupos

- **Cronograma y organización del tiempo.**

13 sesiones

- **Organización del espacio.**

Aula de plástica, exposición en la entrada del instituto.

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, material de reciclaje como periódicos y revistas, portátiles.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Elaboración de dos ejercicios prácticos para trabajar el poder de la imagen:

a) Realizaremos diferentes **ejercicios básicos**, cronometrados, que ayudarán al alumno a coger confianza, en las actividades se utilizarán diferentes técnicas, diferentes niveles de iconicidad, soportes... se trabajarán conceptos de composición, encaje, encuadre, luminosidad, cromatismo, trazo,,,

b) **Creación de un Autorretrato.** Creación de una imagen con técnica mixta con el que cada alumno se identifique. El formato será una lámina de A3, la imagen se utilizará como soporte para la realización de un dossier portfolio para el curso escolar

c) **Estudio de la naturaleza** Siguiendo los modelos de Marianne Nort, el alumno deberá encajar en una lámina tamaño A4 una composición con hojas realizada con pinturas de palo, valorando en encaje, composición, valores cromáticos y texturas. Se realizará una digitalización de la imagen para la realización de un diseño textil.

d) **Ilustración**, relatos de Bécquer. El soporte será una lámina de A3. Se propondrá a los alumnos que elijan uno de los relatos de Bécquer y seleccione una parte del mismo. Después se pedirá que realice dos bocetos, y finalmente que aplique color mediante ceras o acuarelas.

4º- Realización de un proyecto de investigación sobre las técnicas artísticas y su presentación oral, en la cual los alumnos se apoyarán en un power point creado por ellos mismos

5º- Valoración y exposición de los ejercicios realizados.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones significativas de una alumna.

Adaptaciones metodológicas de 2 alumnas.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- Técnicas e instrumentos de evaluación: Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: análisis orales, portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas orales.
- Criterios y herramientas para la calificación: Rúbrica
- Momentos en los que se evaluará: A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- Agentes evaluadores: el profesor y el alumno mediante autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes, así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

“DISEÑAMOS LA PORTADA DE LA REVISTA DEL INSTITUTO”

1. Justificación y conexión curricular

Esta situación de aprendizaje permite al alumnado explorar el diseño gráfico desde una perspectiva funcional y creativa, mediante la creación de la portada de una revista real o ficticia del centro. Se trabajan competencias comunicativas, digitales y artísticas, potenciando el pensamiento visual y el trabajo cooperativo.

2. Producto final

Diseño de la portada de una revista del instituto, Los trabajos se expondrán y se valorará la posibilidad de que la portada ganadora se utilice en la revista oficial del centro.

3. Objetivos

- Comprender el papel del diseño gráfico en los medios de comunicación.
 - Conocer y aplicar los elementos del lenguaje visual en el diseño editorial.
 - Valorar la función expresiva y comunicativa del arte gráfico.
 - Utilizar herramientas digitales y tradicionales para el diseño.
 - Fomentar el trabajo colaborativo y el sentido estético.
-

4. Competencias clave

- **CCEC** – Conciencia y expresiones culturales
 - **CCL** – Comunicación lingüística
 - **CD** – Competencia digital
 - **CEC** – Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
 - **CPSAA** – Competencia personal, social y de aprender a aprender
-

5. Criterios de evaluación

(Adaptados del currículo de Castilla y León para Expresión Artística, 4º ESO, LOMLOE)

- **CE2.1:** Aplicar recursos del lenguaje visual en el diseño de productos gráficos.
- **CE2.2:** Elaborar una composición visual con intención comunicativa clara.
- **CE3.1:** Utilizar recursos técnicos y digitales con autonomía en la creación artística.
- **CE4.1:** Participar en proyectos artísticos cooperativos con actitud respetuosa y crítica.

- **CE1.1:** Analizar y valorar producciones gráficas propias y ajenas desde una mirada crítica.
-

6. Contenidos trabajados

- El lenguaje visual: imagen, color, tipografía, composición, jerarquía visual.
 - Diseño editorial: estructura de portada, titulares, subtítulos, imagen principal.
 - Herramientas de diseño (digital o analógico).
 - Análisis de portadas reales de revistas.
 - Creatividad y funcionalidad: diseñar para comunicar.
-

7. Temporalización

Duración estimada: **6 sesiones de 1 hora**

8. Desarrollo por sesiones

Sesión 1: ¿Qué comunica una portada?

- Análisis de diferentes portadas de revistas reales (de moda, ciencia, música, educación...).
- Elementos básicos de una portada: logotipo, titular, imagen, subtítulos, color, composición.
- Debate: ¿Qué hace atractiva una portada?

Sesión 2: El lenguaje visual en el diseño

- Conceptos de composición, jerarquía visual, color y tipografía.
- Ejercicios prácticos breves sobre jerarquía y combinación de fuentes.
- Bocetos rápidos de portadas temáticas.

Sesión 3: Planificación del diseño

- Elección del tema de la revista: vida escolar, edificio, ciencia, arte, deporte, humor, etc.
- Diseño de boceto en papel: distribución de elementos.
- Decisiones: título, colores predominantes, estilo (serio, divertido, moderno, retro...).

Sesiones 4-5: Producción

- Desarrollo del diseño en formato digital (Canva, PowerPoint, Photoshop, GIMP...) o tradicional.
- Uso de imágenes propias, libres o creadas por los estudiantes.
- Revisión técnica y estética del trabajo con apoyo del profesor/a.

Sesión 6: Exposición y evaluación

- Presentación de portadas (oral o en exposición visual).
- Votación (opcional) para elegir una portada representativa del curso o instituto.
- Evaluación mediante rúbrica (auto, co y heteroevaluación).
- Reflexión final: ¿qué mensaje transmite mi portada?

9. Recursos necesarios

- Ordenadores con acceso a herramientas de diseño gráfico (Canva, GIMP, PowerPoint, etc.).
 - Materiales de dibujo (si se hace de forma analógica): papel, cartulinas, rotuladores, tijeras, etc.
 - Proyector para análisis de portadas.
 - Acceso a ejemplos reales de revistas.
-

10. Atención a la diversidad

- Trabajo en parejas o grupos para fomentar la inclusión.
 - Adaptación de herramientas según las necesidades (uso de plantillas, trabajos guiados).
 - Elección libre del formato (digital o tradicional).
 - Apoyo visual para estudiantes con dificultades de comprensión escrita.
-

11. Instrumentos de evaluación

Rúbrica (resumen):

Criterio	Excelente (10)	Bien (7)	Mejorable (5)
Aplicación del lenguaje visual	Usa todos los elementos con creatividad y coherencia	Usa los elementos con cierto orden	Uso limitado o confuso
Originalidad y creatividad	Muy innovador, transmite un mensaje claro	Atractivo y claro, pero convencional	Poco original o confuso
Técnica y presentación	Acabado limpio y profesional	y Presentación cuidada	Presentación descuidada
Uso de herramientas digitales o manuales	Manejo autónomo, apropiado y variado	Uso correcto con alguna ayuda	Uso limitado o con errores
Participación y trabajo en equipo	Actitud activa, responsable y respetuosa	Participa de forma aceptable	Participación escasa o pasiva

Aprender a utilizar las técnicas básicas es fundamental en la materia de Expresión Plástica. Con esta SA el alumnado desarrollará varios aprendizajes, el alumno aprenderá de desenvolverse con soltura utilizando técnicas de escultura y maquetación, donde también desarrollarán aptitudes en geometría y diseño.

Los alumnos crearán piezas con un significado original y único valorando el proceso y reflexionando sobre el resultado, respetando las opiniones y valorando las creaciones de los compañeros, haciendo un especial hincapié en el proceso creativo.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

· Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:

La materia Expresión Artística permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos: La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa. Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos. Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística. Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

· Descriptores operativos que se desarrollan:

CCL1, CCL3, CP3, CD1, CD2, CC1, CCEC2, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CPSAA3, CCEC1, STEM3, CD3, CE1, CCEC4, CPSAA3, CPSAA5, CC3.

· Competencias específicas.

CE1: Competencia específica 1: Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

CE4: Competencia específica 4: Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de

realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

· **Criterios de evaluación:**

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

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

4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

· **Contenidos de la materia:**

- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.
- Prevención y gestión responsable de los residuos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
- El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

METODOLOGÍA

· Métodos: estilos, estrategias y técnicas.

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el centro.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando valor tanto al proceso como al resultado. Generalmente la metodología más utilizada será el aprendizaje por proyectos.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y realización de dos proyectos creativos plásticos.

· **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual y en pequeños grupos

· **Cronograma y organización del tiempo.**

13 sesiones

· **Organización del espacio.**

Aula de plástica, exposición en la entrada del instituto.

· **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), arcilla de modelar, papel de estraza, cola blanca, pinceles. Cartulinas de colores, materiales de dibujo técnico. Cámara de video.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Elaboración de dos ejercicios prácticos para trabajar el volumen:

.

A) **Maquetas.** Siguiendo la estela de Chillida y Oteiza, se realizarán diferentes maquetas en papel con las que el alumno jugará con el espacio, en unas partiremos de figuras geométricas como el cubo y en otras daremos libertad al alumno para que, en primer lugar realice composiciones libres sobre cartulina y luego las transforme en escultura.

B) **Ejercicio de reciclado de barro.** El alumno aprenderá a crear una pieza cerámica a partir de las técnicas y materiales específicos de atañía con barro, así como el proceso de coción en horno.

4º- Realización de una trabajo de investigación sobre los movimientos artísticos, en la cual los alumnos se apoyarán en un power point creado por ellos mismos.

5º- Valoración y exposición de los ejercicios realizados.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones significativas de una alumna.

Adaptaciones metodológicas de 2 alumnas.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- Técnicas e instrumentos de evaluación: Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: análisis orales, portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas orales.
- Criterios y herramientas para la calificación: Rúbrica
- Momentos en los que se evaluará: A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- Agentes evaluadores: el profesor y el alumno mediante autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes, así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

Aprender a utilizar técnicas básicas de video es fundamental dentro de los contenidos de la materia. Con esta SA el alumnado desarrollará varios aprendizajes, como a desarrollar un Story Board o a grabar con su dispositivo móvil

Los alumnos crearán diferentes propuestas de video acercándose al termino Stop Motion.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

· Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:

La materia Expresión Artística permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos: La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinaridad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa. Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos. Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística. Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

· Descriptores operativos que se desarrollan:

CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4, CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

· Competencias específicas.

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

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

· Criterios de evaluación:

3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).

3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).

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

4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4). **4.4** Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).

Contenidos de la materia:

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia
- Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

METODOLOGÍA

· Métodos: estilos, estrategias y técnicas.

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el centro.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando valor tanto al proceso como al resultado. Generalmente la metodología más utilizada será el aprendizaje por proyectos.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y realización de dos proyectos creativos plásticos.

· **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual y en pequeños grupos

· **Cronograma y organización del tiempo.**

13 sesiones

· **Organización del espacio.**

Aula de plástica, exposición en la entrada del instituto.

· **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), Cámara de video o móvil, block, lapiceros de colores, ordenadores, Adobe Premiere

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Elaboración de dos ejercicios prácticos para trabajar el Stop Motion.

a) **El Inicio.** El alumno, por grupos deberán crear un Stop Motion sencillo e improvisado, de duración corta para que cojan soltura con la cámara.

b) **El Storyboard:** En grupos van a realizar el Storyboard del Stop Motion que realizarán en el siguiente trabajo. Con este trabajo preparamos el trabajo final de Stop Motion y realizamos un proceso creativo enfocado a un proyecto audiovisual.

c) **Stop Motion:** En este trabajo los alumnos culminarán sus conocimientos en el ámbito digital con la realización de un video en el que se debe ver reflejado lo planteado en el ejercicio anterior. El video deberá prolongarse hasta alcanzar el minuto y medio y deberá ser montado en Adobe Premier o en alguna aplicación de video.

4º- Realización de una presentación oral por grupos, en la cual los alumnos se apoyarán en un power point creado por ellos mismos. Se propondrán diferentes temas sobre diseño y escultura.

5º- Valoración y exposición de los ejercicios realizados.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones significativas de una alumna.

Adaptaciones metodológicas a 2 alumnos.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- Técnicas e instrumentos de evaluación: Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: análisis orales, portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas orales.
- Criterios y herramientas para la calificación: Rúbrica
- Momentos en los que se evaluará: A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- Agentes evaluadores: el profesor y el alumno mediante autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes, así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

CURSO 2025/2026

IES CASTELLA VETULA MEDINA DE POMAR

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE DIBUJO

DIBUJO TÉCNICO I(LOMLOE)

1º BACHILLERATO

La Programación didáctica deberá contener, al menos, los siguientes elementos:

- a) Introducción: conceptualización y características de la materia.
- b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- c) Metodología didáctica.
- d) Secuencia de unidades temporales de programación.
- e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- g) Actividades complementarias y extraescolares.
- h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.
- i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.
- j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

En base a estos elementos y con el objetivo de facilitar la labor docente, se propone el siguiente modelo de programación didáctica. Igualmente, se ponen a disposición unas instrucciones para su cumplimentación.

A) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

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

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

B) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

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

En el caso de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes y al Diseño, las competencias específicas se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí diseñadas para apreciar y analizar la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte en distintos contextos y medio.

La primera competencia aborda el estudio de la geometría en la naturaleza, el entorno y el arte a través del análisis, la exploración y el descubrimiento, identificando las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido.

La segunda, supone obtener los conocimientos teóricos y destrezas necesarias para realizar con agilidad, rapidez y exactitud el trazado de formas y construcciones geométricas, utilizando el dibujo a mano alzada como el primer paso para poder representar e interpretar la realidad.

Dentro de la tercera competencia se desarrollará la visión espacial y las destrezas gráficas relacionadas con la elección de los distintos sistemas de representación, más adecuados para su aplicación en el arte y en el diseño. La cuarta, permitirá al alumnado entender e interpretar la normativa referente a la representación de proyectos de diseño, aportando una comunicación clara e inequívoca.

Por último, la quinta competencia consiste en la adquisición de las destrezas necesarias para manejar con soltura los diferentes programas del diseño gráfico, aplicando conocimientos teóricos en sus proyectos artísticos en 2D y 3D, así como su presentación final e impresión.

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 gráficomatemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dibujo 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										✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓						✓	✓						✓	✓			✓			

C) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

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

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

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantearla creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

En bachillerato, las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender.

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

Esta materia supone un equilibrio entre teoría, investigación y experimentación, integrando los procedimientos gráficos para su análisis y representación, elaborando bocetos a mano alzada y la utilización de aplicaciones informáticas para conseguir los objetivos planteados.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno.

El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo graduando los contenidos y teniendo en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje. Los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al dibujo técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado, con el fin de que consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Estas estrategias favorecen la investigación y la capacidad para trabajar en equipo.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo y consulta, además se potenciará el uso de herramientas técnicas y artísticas que permiten no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno.

De manera paralela se trabajará en entornos virtuales TEAMS, incluyendo las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La utilización de programas de diseño asistido por ordenador debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, permita la adquisición de una visión más completa e integrada de la materia Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y el Diseño.

En relación con la organización del espacio se podrán utilizar escenarios alternativos al aula ordinaria ya que debido a la naturaleza de la materia muchas de las actividades se pueden realizar en otros entornos, promoviendo el trabajo en grupo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad.

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

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

El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a producirse y desarrollarse de manera natural, particularmente en bachillerato. Por tanto, los **diversos espacios físicos** deberán permitir estar organizados de manera variable y adaptable para favorecer tanto la interacción y cooperación, la comunicación, la investigación, la experimentación y la creación y el trabajo autónomo del

alumnado. Además, se requiere que **los espacios sean creativos** y, en la medida de lo posible, estéticamente agradables, que posibiliten generar circunstancias motivantes para el aprendizaje.

Esto quiere decir que las zonas de aprendizaje de un espacio creativo no han de ser concebidas de forma rígida, sino flexible y adaptable a cada necesidad y teniendo en cuenta los recursos de los que se disponen, incluidos los tecnológicos. En cuanto a la gestión temporal de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para al abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado de la sesión de trabajo por parte del alumnado, o las conocidas como clases invertidas, en las que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo. En todo caso, deberán tenerse en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado para adaptar las actividades o tareas a su capacidad de atención y trabajo. La secuenciación temporal flexible recogerá tiempos diferenciados para el trabajo individual, para el trabajo en grupo, o, en su caso, para el intercambio y debate.

D) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

A -Fundamentos geométricos. (1er trimestre)

- 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. (2º Trimestre)

- 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. (3er Trimestre)

- 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.

	BLOQUE DE CONTENIDOS	Sesiones	Trimestre
1	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	52	
	• Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	2	1º T
	• Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría	2	
	• Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.	6	
	• Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.	7	
	• Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.	8	
	• Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	15	
	• Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones. - Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.	10	

	• Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	2	
2	GEOMETRÍA PROYECTIVA	42	
	• Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.	2	2º T
	• Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.	1	
	• Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección.	13	
	• Determinación del plano. Pertenencia.	2	
	• Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	8	
	• Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	4	
	• 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.	12	
	• Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	5	
3	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	40	
	- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	6	3º T
	- Formatos. Doblado de planos.	2	
	- Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	9	
	- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.	9	
3	SISTEMAS CAD	13	
	- Inicios de las tecnologías 2D y 3D.	1	TODOS LOS T
	- Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.	2	
	- Aplicaciones vectoriales 2-3D.	1	
	- Fundamentos de diseño de piezas en 3D.	2	
	- Visualización 2D y 3D.	1	
	- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	1	
	- Vistas y escenas renderizadas.	1	
	- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar	4	

piezas complejas a partir de otras más sencillas.		
---	--	--

La distribución por sesiones es aproximativa pues todo dependerá del grado de consecución y de los contenidos por parte de los alumnos, ya que algunos no han visto la materia desde 1º de ESO, y seguro que entrañará dificultades por simples que parezcan.

El apartado D de los contenidos va a ser trabajado durante todo el curso destinando parte de una hora semanal en trabajar con piezas directamente.

E) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

1º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO I	DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO PROYECTO REVUELA CAST ED 2022 EDICIONES SM -	9788411202145
--------------------	---------------------	--	---------------

Los alumnos cuentan con el apoyo de su libro de texto Dibujo Técnico I de la Editorial SM, en el que pueden seguir los contenidos vistos en el aula, y en el que además se facilita el trabajo, por tenerlo en formato digital; siendo visualizado en clase durante las explicaciones que requieren una mayor concreción.

- **Recursos impresos:** En este bloque de recursos, estarían incluidos materiales como las fotocopias, que refuerzan las explicaciones de las clases, o las que contengan ejercicios adicionales para consolidar el aprendizaje.

Al mismo tiempo se pueden incluir otros libros de texto o libros especializados en cualquiera de los bloques de contenidos de la materia.

Incluso la muestra de trabajos elaborados por anteriores alumnos, que faciliten la comprensión de los contenidos al ser realizados por iguales.

- **Recursos digitales:** como páginas web, aplicaciones informáticas de comunicación como medio para hacer llegar temas tratados del currículo, enviados por el correo corporativo de la Junta Educacyl, o por Teams; a través de los cuales se pueden solucionar dudas, si a los alumnos se les presentan puntualmente.

Incluso los programas más utilizados como el CAD, Geogebra, incluso el mismo Powerpoint,.. Dentro de este bloque pueden incluirse las mismas presentaciones hechas por el profesor.

- **Recursos instrumentales:**

Como material propio que debe trabajarse en clase, está el formato DIN A-4, acompañado de: portaminas o lápiz de grafito de tres durezas diferentes, juego de

escuadra y cartabón, que a ser posible no tenga rebaje, ni bisel, una regla graduada, compás de precisión y rotuladores normalizados. En ocasiones y con el fin de facilitar la comprensión de los trazados se puede permitir la utilización de minas de colores de grosor 0,5.

En la elaboración de ejercicios más creativos se puede utilizar papel vegetal, que es propio de la materia. No puede descartarse que a lo largo del curso puedan surgir actividades que necesiten otro tipo de material, dependiendo de la creatividad y grado de implicación por parte de los alumnos. Puesto que está en mente la creación de un mural al otro lado del realizado por alumnos de cursos pasados.

Este curso parece que será posible incluir como recurso instrumental una pantalla Smart, que se unirá al proyector, ordenador, escáner e impresora 3D que se tiene en el aula

En el departamento se tiene un juego de piezas metálicas se utilizarán para trabajar directamente con ellas aspectos teóricos tanto de normalización como de representación

A los alumnos se les facilita material adicional, mediante fotocopias o archivos, bien sean: de Word o Powerpoint, referidos a los temas tratados del currículo, enviados por el correo corporativo de la Junta Educacyl, o por Teams; a través de los cuales se pueden solucionar dudas, si a los alumnos se les presentan puntualmente.

Con el material facilitado se trabajará en clase, y sobre formato DIN A-4, siempre con el material propio de la materia: portaminas o lápiz de grafito de tres durezas diferentes, juego de escuadra y cartabón, que a ser posible no tenga rebaje, ni bisel, una regla graduada, compás de precisión y rotuladores normalizados. En ocasiones y con el fin de facilitar la comprensión de los trazados se puede permitir la utilización de minas de colores de grosor 0,5.

En el caso de los temas de geometría descriptiva, se recurrirá a las cartulinas de colores o al cartón para la elaboración del diedro; con el fin de poder ver mejor la disposición de planos y de rectas contenidos en ellos, par. su posterior representación según las normas del sistema diédrico.

En la elaboración de ejercicios más creativos se puede utilizar papel vegetal, que es propio de la materia. No puede descartarse que a lo largo del curso puedan surgir actividades que necesiten otro tipo de material, dependiendo de la creatividad y grado de implicación por parte de los alumnos. Puesto que está en mente la creación de un mural al otro lado del realizado por alumnos de cursos pasados.

En el departamento se tiene un juego de piezas metálicas se utilizarán para trabajar directamente con ellas aspectos teóricos tanto de normalización como de representación.

F) CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

A continuación, se concreta la implantación desde la materia de los diferentes planes, programas y proyectos de centro:

- Plan de **dinamización de la biblioteca**: desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con la biblioteca, profesores del departamento participan en este plan.
- Una de las actividades que se les va a proponer a los alumnos de Bachillerato es la elaboración del diseño de estanterías, o soportes desmontables realizados con materiales ecológicos que permitan ser utilizados para eventos puntuales o para que puedan servir de expositores sobre los temas monográficos propuestos desde el grupo de trabajo de biblioteca. **Se puede tratar en cualquiera de las situaciones de aprendizaje en las que se trabajan: Los sistemas de representación, los proyectos de piezas, con cortes y los planos taller donde se aplican las leyes de normalización, acotación de sus vistas, etc.**
- También podrán ser utilizados para dar a conocer las informaciones de los distritos universitarios que de cara a la llegada de fin de curso les interesará conocer.
- Creación de una biblioteca de Plástica donde se dé relevancia a las publicaciones tipo: comic, novela gráfica, o libros con temática sobre técnicas pictóricas, gráficas, publicitarias, o de carácter más específico, de cara a las posibles salidas de carreras técnicas
- Se pueden trabajar desde cualquier situación de aprendizaje, en la que se requiera la investigación, donde se fomente la competencia de

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

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

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.

- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...
- Fiestas y celebraciones.
- Intercambios culturales con otros centros.
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.
- Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

El Departamento de Dibujo organizará distintas actividades dependiendo de la oferta o programación de exposiciones, de instituciones públicas o privadas relacionadas con nuestra materia.

- **Exposiciones de interés** en la zona de las merindades. El departamento acudirá a las exposiciones artísticas y culturales desarrolladas en el entorno de Medina de Pomar y Villarcayo.
- Se realizarán **exposiciones de los trabajos** realizados en el aula en las diferentes dependencias del centro, buscando la aceptación y respeto al trabajo de los compañeros. **Sirviendo de carácter educativo al resto de los alumnos.**

H) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

En el grupo de Bachillerato nos encontraremos con alumnos con niveles de conocimientos, actitudes y capacidades diversas. El modo de actuación no se puede establecer a priori cuando se elaboran las programaciones anuales, pero sí se pueden concretar durante las primeras semanas de clase. Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, procurando en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje y teniendo presente la amplitud y complejidad de los contenidos que es necesario impartir en este nivel de bachillerato. Para ello se tendrá muy en cuenta **la actitud y el trabajo diario de los alumnos**. En la medida de lo posible, sobre todo en el primer curso, muchos de los ejercicios se realizarán en el aula, con ello la profesora tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de los mismos, de las dudas que le surgen al alumno, de posibles lagunas en los conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento. Se contemplará la **variedad de procedimientos y estrategias de trabajo** y así el alumno podrá desarrollar los ejercicios más adecuados a sus capacidades para alcanzar los objetivos previstos. Teniendo presente los diversos intereses en función de sus futuros estudios, siempre que sea posible se facilitarán **ejercicios que tengan diferentes métodos de desarrollo**.

En la medida de lo posible, se llevará a cabo una enseñanza personalizada encaminada a que el alumno alcance los objetivos programados para el curso planteando **ejercicios de ampliación** a aquellos alumnos que vayan alcanzando sin problemas estos y **facilitando material con un menor nivel de dificultad** a los que no los alcancen.

En todo momento la profesora de la materia estará en contacto con el Departamento de Orientación y con el resto de profesores que imparten clase en este nivel, intercambiando información, experiencias, consultas, planteamiento de problemas, etc., con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En atención a la diversidad consideramos que nuestra actividad docente no sólo debe ser respetuosa con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debe fomentar el desarrollo de algunas de ellas, las que se consideren enriquecedoras.

Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

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

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

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de

aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

i) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS.

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

Las técnicas de observación basadas en la toma de registros por parte del docente recogen información del proceso, potenciando el uso de los instrumentos de dibujo técnico valorando la agilidad y la precisión, así como las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Las técnicas de análisis del desempeño se basan en la realización de actividades y tareas por parte del alumnado, posibilitando valorar con objetividad el proceso de aprendizaje.

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

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes últimos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de estos.

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos

asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo

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

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

i A- EVALUACIÓN INICIAL

A comienzo del curso, los primeros ejercicios prácticos que se lleven a cabo en el aula servirán como instrumento para realizar una valoración inicial del nivel de destrezas y habilidades manuales que estos han desarrollado en etapas anteriores, ya que algunos no han cursado la materia que más relacionada está con el dibujo técnico desde 1º de ESO.

El proceso de realización de la mayoría de los mismos será objeto de observación en clase, permitiendo detectar, en el mismo momento, posibles deficiencias o dificultades tanto a nivel de destrezas como de habilidades propias de la materia. A partir de los resultados de la observación se podrán diseñar o planificar modelos de actuación dentro del aula, en función de las necesidades de los alumnos.

Desglosamos el procedimiento de la Evaluación Inicial:

- En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.
- Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter práctico que cada alumno realizará individualmente. En ella se pedirá la realización de una actividad que tenga tanto carácter técnico como creativo. De esta manera, se podrá evaluar cómo afronta el alumno el proceso para abordar un problema creativo que tiene determinados requerimientos técnicos.
- La duración completa de la prueba de evaluación inicial necesitará dos y tres horas lectivas, dependiendo de las necesidades del alumnado.

i B- INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

En la materia de Dibujo Técnico se utilizará como principal Instrumento de Evaluación el Examen: en cada trimestre los alumnos realizarán al menos dos pruebas que consistirán en resolver de manera gráfica una serie de ejercicios prácticos en los que estos deberán aplicar los procedimientos explicados en clase en relación con los conceptos teóricos que se vayan impartiendo a lo largo del trimestre.

En cada uno de los ejercicios se valorará el nivel de resolución del mismo, el nivel de aplicación tanto de los conceptos procedimentales como teóricos y el nivel de limpieza y precisión a la hora de resolverlos. También se tomará en cuenta la realización de láminas y ejercicios prácticos que se irán planteando a medida que se vaya avanzando en la materia, que deberán ser entregados como fecha tope, el mismo día del examen, siempre en relación con los contenidos que se estén desarrollando en ese momento y que servirán al alumno para apoyar y complementar los contenidos conceptuales y procedimentales que van adquiriendo.

En estas láminas y ejercicios se valorará el nivel de progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos impartidos, la aplicación de los conceptos teóricos explicados en clase, la destreza y habilidad manual, el correcto y adecuado uso del material, y la limpieza y precisión en su realización. Las Herramientas para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se potenciarán con los siguientes puntos:

1.- Dentro del contexto de lo que conocemos como evaluación continua, se tomará muy en consideración el trabajo y esfuerzo diarios como forma cotidiana de evaluar el progreso en el aprendizaje de los alumnos, así como las sucesivas pruebas o exámenes referidos a los contenidos de carácter conceptual y procedimental que se vayan desarrollando a lo largo del curso.

2.- Se procederá a evaluar por trimestres, de tal manera que el resultado de la evaluación ordinaria será la suma y media aritmética de las calificaciones finales obtenidas en cada uno de los tres trimestres.

i C- INSTRUMENTOS O PRUEBAS.

Los instrumentos que se han de utilizar para medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

- a) Deben ser útiles, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
- b) Han de ser factibles, su utilización no puede entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Así que los más lógicos, entre otros que puedan usarse de forma puntual, para llevar a cabo este cometido serán:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, servirá que el profesor mediante una breve encuesta oral o escrita pueda comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer así estrategias de profundización; que sitúen al alumno en el perfil de salida más adecuado

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. En ella se van a encontrar todos los elementos que se van evaluando, así como los comentarios o anotaciones que se realizan, de cada alumno de forma puntual. En él se anotarán aspectos como asistencia, intervenciones en el aula, rendimiento, propuestas de trabajos, resultados de los exámenes, realización de las láminas,

- Prueba puntual - examen

Es la herramienta más importante dentro del nivel de 1º de Bachillerato, por ser el momento en el que el alumno debe demostrar bajo un tiempo concreto sus conocimientos y si verdaderamente es competente o no en la resolución de los ejercicios, en demostrar sus estrategias para llegar a resolverlos, e incluso, si es capaz de proponer ejercicios donde intervengan esos contenidos. Todo ello bajo los condicionamientos que el lenguaje técnico tiene, sin olvidarse de los trazados, de la nomenclatura y de la limpieza en la ejecución.

- Pruebas de otra índole

Aquí caben las exposiciones orales, utilizando medios informáticos, las intervenciones en la pizarra resolviendo ejercicios, incluso un examen oral. O bien trabajos de investigación sobre cualquier contenido del currículo.

Aspectos que pueden ayudar a concretar las rubricas de evaluación:

- Realización y entrega de trabajos individuales o en grupo y láminas (si es necesario se tendrán que finalizar en casa.)
- Toma de apuntes y bocetos en clase de las explicaciones del profesor.
- Preguntas orales y escritas.
- Pruebas cuantitativas: las pruebas objetivas consistirán en exámenes teórico-prácticos, al menos dos por evaluación; o alguno más si el profesor considera oportuno realizarlo.

Para la valoración de estos ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Entrega de los trabajos con puntualidad, orden, claridad y limpieza.
- Se valorará la comprensión, su realización, presentación y correcta limpieza, además de la nomenclatura correcta a utilizar dependiendo del método operativo que se esté trabajando
- Venir provisto con el material necesario, así como su correcta utilización. No venir con material afecta directamente al rendimiento del trabajo en la clase y en los objetivos. En este caso el profesor tomará nota en su cuaderno de clase.
- Actitud positiva ante la crítica individual o colectiva, demostrando un buen comportamiento, esfuerzo y capacidad de superación.
- Asistencia a clase e interés mostrado a lo largo del curso.
- Realizar los trabajos en el aula de plástica, salvo que el profesor especifique que es un trabajo para realizar fuera. El incumplimiento puede suponer una bajada de nota.
- Hacer todos los controles y/o pruebas orales y escritas (si los hubiese) de forma colectiva o individual que el profesor estime oportunas.

i D- QUÉ EVALUAR

Se evaluará el proceso de enseñanza aprendizaje a través de:

- Todos los instrumentos variados que permitan ser contrastados.
- La consecución de las competencias a través de los estándares de aprendizaje.

- La observación sistemática (diarios de clase, observación directa del profesor...).
- El análisis de las producciones de los alumnos (cuaderno de actividades, trabajos diversos, textos escritos, producciones orales, investigaciones...).
- Los intercambios orales con los alumnos (diálogos, entrevistas...).
- Las pruebas específicas (objetivas, exposición de temas, interpretación de datos...)
- Las actividades diarias de clase.
- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Desempeño en las competencias clave

Es decir, todos los instrumentos que se hayan utilizado para así conseguir una objetividad absoluta, los cuales tendrán un valor en su rúbrica correspondiente. La media proporcional según el valor de cada una de ellas determinará el valor de la rúbrica final que tendrá una correspondencia con la nota numérica.

i E- CÓMO EVALUAR

En cuanto a la valoración, es más oportuno referirse a la suma de apreciaciones extraídas con las rúbricas indicadas anteriormente de cada uno de los instrumentos de evaluación indicados. Por otro lado, se tendrá en cuenta el avance intelectual del alumno/a según resultados de las evaluaciones iniciales.

Así pues, de cada unidad didáctica se extraerán varios indicadores de evaluación, normalmente referidos a la técnica, la creatividad y el proceso, que serán ponderados en una nota numérica final, que representará el nivel de adquisición de los estándares y competencias que entran dentro de cada indicador.

Los agentes evaluadores están determinados por los instrumentos de evaluación; mientras que: los datos de observación, las pruebas escritas

La media de todos ellos dará la rúbrica conseguida en dicha unidad y a la que se le asignará una equivalencia numérica, en una escala del 1 al 10. Recordar que las rúbricas de evaluación tienen que atender a la diversidad del alumnado.

i F- CUÁNDO EVALUAR

Lógicamente nuestra evaluación será paralela a nuestro proceso de enseñanza, día a día, cada vez que utilicemos un instrumento de evaluación.

Cada uno de estos momentos se tendrá en cuenta en cada una de las Evaluaciones, es decir, en la Evaluación Inicial, Primera, Segunda, Ordinaria y Extraordinaria, así como en la evaluación de Pendientes.

i G- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Aspectos a tener en cuenta a la hora de calificar:

- La materia de Dibujo Técnico se aprobará con una nota de 5 puntos en cada trimestre y en la evaluación final.
- Para ello, es necesario demostrar un aprovechamiento de la materia a lo largo del curso, entregando todos los trabajos y ejercicios propuestos en cada evaluación.
- Si no se entrega un trabajo, éste puntuará con 0 puntos.
- Un trabajo presentado tarde o fuera de la fecha propuesta será penalizado con menos puntuación (1 o 2 puntos menos, o bien el criterio de corrección que aplique y dé a conocer el profesor previamente).

Se establecen a continuación el peso de cada instrumento de evaluación:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PESO %
Guía de observación Registro anecdótico	10%
Dossier del alumno: <ul style="list-style-type: none">• Portfolio• Láminas• Proyectos	15%
Pruebas orales, exposiciones.	15%
Prueba escrita, al menos dos por trimestre.	60%

Para obtener una nota media final de cada trimestre se realizará una media aritmética de cada situación de aprendizaje llevada a cabo en el trimestre, para la nota final de curso se realizará la media aritmética de las tres evaluaciones.

Para calcular la nota final: Se hará media de las tres evaluaciones

Criterio de evaluación	Porcentaje de calificación
1.1	5,88%
2.1	5,88%
2.2	5,88%
2.3	5,88%
3.1	5,88%
3.2	5,88%
3.3	5,88%
3.4	5,88%
3.5	5,88%
3.6	5,88%
3.7	5,88%
4.1	5,88%
4.2	5,88%

4.3	5,88%
4.4	5,88%
5.1	5,88%
5.2	5,88%

i H- RÚBRICAS DE DESCRIPTORES OPERATIVOS

En la evaluación de los descriptores operativos de las competencias clave se recurrirá a las competencias específicas y unidades didácticas asociadas a los mismos. No obstante, para la completa evaluación de los descriptores operativos se podrá recurrir a una serie de rúbricas que medirán el grado de adquisición de cada descriptor operativo.

A continuación, se muestra, a modo ilustrativo, varios tipos de rúbrica:

CCEC1	0	1	2	3
Conoce el patrimonio cultural y artístico.	No presenta ningún conocimiento ni curiosidad sobre el patrimonio cultural y artístico de su localidad ni histórico.	Conoce algún detalle del patrimonio artístico, pero no sabe situarlo en el tiempo ni periodo concreto.	Conoce los distintos periodos principales correspondientes al patrimonio artístico que le rodea, pero no conoce detalles y necesita ayuda para recordar los importantes.	Conoce los principales periodos artísticos y sitúa las obras de su entorno en los mismos.
Aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico.	No muestra interés por el patrimonio cultural y artístico.	Muestra una atención insuficiente ante el patrimonio y no realiza ninguna reflexión sobre ello.	Admira el patrimonio artístico y cultural pero su lectura es superficial.	Reflexiona críticamente sobre el patrimonio cultural y artístico y desarrolla sus propias ideas sobre el mismo.
Se implica en la conservación del patrimonio y valora el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	Menosprecia el papel del patrimonio y se niega a las actividades para su apreciación y conservación.	Reconoce el valor del patrimonio, pero no realiza ninguna actividad al respecto.	Respeto el patrimonio y lo aprecia y utiliza con respeto, pero no se implica en su conservación.	Propone y realiza propuestas de conservación para el patrimonio artístico y cultural

Nombre y Apellidos: _____

Curso: _____

Fecha: _____

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO EN GRUPO

	MUY AVANZADO	SATISFACTORIO	BÁSICO	INSUFICIENTE
Trabajo	Trabajan mucho y con muy buena organización.	Trabajan. Algunos fallos de organización	Trabajan, pero sin organización.	Apenas trabajan. Sin interés
Informe	Información completa añadiendo datos adicionales.	Información completa con alguna imprecisión.	Con imprecisiones. Falta información.	Apenas desarrollado. No muestran interés
Diferencias	Reconoce las diferencias de forma sintética	Reconoce las diferencias aunque no de forma sintética.	Reconoce las diferencias con imprecisiones.	No las reconocen. No muestran interés.
Explicación	Explicación muy completa.	Explican todo pero falta información.	Hay alguna explicación pero la información no está completa.	No hay explicación. Falta de interés

Nombre y Apellidos: _____

Curso: _____

Fecha: _____

RÚBRICA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS

	MUY AVANZADO	SATISFACTORIO	BÁSICO	INSUFICIENTE
Portada y título	La portada y título se ajustan muy bien a los contenidos de la presentación. El título es sugerente y muy creativo.	La portada y el título se ajustan bien a los contenidos de la presentación. El título es atractivo.	La portada y el título se ajustan suficientemente al contenido de la presentación.	La portada y el título no se ajustan a los contenidos de la presentación.
Índice	En el índice aparecen muy bien reflejados todos los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen bien reflejados los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen los apartados suficientes del tema investigado.	En el índice no aparecen los aspectos principales del tema investigado.
La presentación...	Respeto muy bien el índice.	Respeto bien el índice.	Respeto suficientemente el índice.	En su mayoría no respeta el índice.
La información	Aparece muy ordenada, es coherente. Existe una gran relación entre texto e imagen.	Aparece ordenada y, en su mayoría es coherente. Casi siempre existe relación entre el texto y la imagen.	Es suficientemente ordenada y coherente. Algunas veces, no existe relación entre el texto y la imagen.	En muchos casos es desordenada e incoherente. y no hay relación entre imagen y texto.
El nivel lingüístico	Es muy apropiado para explicar a los compañeros.	La mayoría de las veces, es apropiado para explicar a los compañeros.	Algunas veces, es apropiado para explicar a los compañeros, y otra no.	La mayoría de las veces, es inapropiado para ser entendido por los compañeros
El texto	Resume muy claramente la información esencial.	Resume bien la información esencial.	Resume suficientemente la información esencial.	No resume la información esencial.
Otros recursos	A lo largo de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet y vídeos relacionados con el tema	En la mayoría de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet y vídeos relacionados con el tema	En parte de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet y vídeos relacionados con el tema	Presentación pobre en imágenes, y sin direcciones de Internet ni vídeos. Si aparecen, no tienen que ver con el tema.
La ortografía	No existen errores ortográficos.	La ortografía es buena. Falta algún acento.	La ortografía es suficiente pero existen dos faltas de ortografía.	Existen importantes fallos ortográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)	5,88 %	A.1, A.2, A.3, A.8	CT.1, CT.5	Guía de observación Prueba oral Cuaderno del alumno	Heteroevaluación Coevaluación	SA1 SA2
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)	5,88 %	A.3, A.4, A.5, A.7	CT.5	Prueba práctica Guía de observación Láminas de ejercicios Cuaderno del alumno	Heteroevaluación Autoevaluación	SA3 SA4 SA5 SA7
2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)		A.6, A.9	CT.2	Prueba práctica Guía de observación Prueba escrita	Heteroevaluación	SA6 SA9
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)	5,88 %	A.7, A.8, A.9	CT.4	Prueba práctica Prueba escrita Guía de observación Trabajo de investigación	Heteroevaluación	SA.7 SA8 SA9

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)	5,88%	B.1, B.2, B.3, B.4	CT.3	Guía de observación Prueba práctica Láminas de ejercicios Registro anecdótico	Heteroevaluación Coevaluación	SA.10 SA.11, SA.12, SA.13
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	5,88%	B.3, B.4		Guía de observación Cuaderno del alumno Láminas de ejercicios	Heteroevaluación Autoevaluación	SA.12, SA.13
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)	5,88%	B.1, B.2, B.5		Guía de observación Trabajo de investigación Prueba oral	Heteroevaluación	SA10, SA.11, SA.14
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	5,88%	B.6, B.7	CT.4CT.	Guía de observación Registro aleatorio Cuaderno del alumno.	Heteroevaluación	SA.15
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)	5,88%	B.3, B.6	CT.3	Láminas de ejercicios Guía de observación Prueba escrita Cuaderno del alumno	Heteroevaluación Coevaluación	SA.12 SA.15

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)	5,88%	B.1, B.7		Láminas de ejercicios Guía de observación Prueba práctica	Heteroevaluación Autoevaluación	SA.10 SA.16
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)	5,88%	A.9, B.2, B.5, C.1,	CT.5	Guía de observación Prueba oral	Heteroevaluación Coevaluación	SA.9 SA.11, SA.14, SA.17
4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)	5,88%	A.9, C.1, C.2, C.3, C.4	CT.1 CT.5	Registro aleatorio Cuaderno del alumno Prueba práctica	Heteroevaluación	SA.9, SA.17, SA.18, SA.19, SA.20
4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)	5,88%	C.2, C.4	CT.4	Prueba práctica Cuaderno del alumno Guía de observaciónct.4	Heteroevaluación Coevaluación	SA.19, SA.21
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	5,88%	C.1, C.2, C.3, C.4	CT.1 CT.2	Registro aleatorio Trabajo de investigación	Heteroevaluación Autoevaluación	SA.18, SA.19, SA.20, SA.21

4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)	5,88%	C.1, C.2, C.3, C.4	CT.3	Guía de observación Prueba escrita Laminas de ejercicios	Heteroevaluación	SA.18, SA.19, SA.20, SA.21
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)	5,88%	C.3, D.1, D.2, D.3, D.4, D.5, D.8	CT.1	Cuaderno del alumno Guía de observación	Heteroevaluación	SA.19, SA.23. SA.24. SA.25.SA.26 , SA.29
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	5,88%	C.3, D.3, D.4, D.6, D.7, D.8	CT.1 CT.2	Cuaderno del alumno Prueba práctica	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	SA.19 SA.25, SA.26, SA.28, SA.29, SA.30

j) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

EVALUAR	A DESTACAR... (mejor de lo esperado)	SEGÚN LO PREVISTO (normal)	A MEJORAR... (peor de lo esperado)	PROPUESTAS DE MEJORA
<u>a. Programación</u>				
Distribución y temporalización adecuada				
Desarrollo de contenidos				
Metodología activa y participativa				
Ajuste instrumentos de evaluación				
<u>b. Planificación de la práctica docente</u>				
Adecuación componentes programación aula				
Coordinación miembros departamento				
<u>c. Motivación hacia el aprendizaje del alumnado</u>				
Motivación inicial del alumnado.				
Motivación durante el proceso.				
<u>d. Proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Adecuación de las actividades programadas				
Ambiente de trabajo /Ambiente de aula				
Realización de tareas				
Comportamiento en el aula				
Utilización de materiales y recursos.				
Aplicación de las TICs				
<u>e. Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Cumplimiento de lo programado				
Claridad en los criterios de evaluación				
Contextualización				

f. Resultados <u>del proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Resultados				

ANEXO I: PROPUESTAS DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura Dibujo Técnico con contextos de aprendizaje deseables.

En este apartado los saberes básicos propios de la materia se consiguen de modo más motivador incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas de trabajo evitando quizás sentir que es repetitiva en conceptos la materia.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Dibujo Técnico se deben relacionar y justificar los modelos que se utilizan en base a una cercanía con los alumnos y temáticas de trascendencia social, como son: la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo o el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

El análisis de obras de arquitectura de diversas culturas y procedencias supone profundizar en la valoración de la diversidad personal y cultural, junto a valores de tolerancia y respeto.

También es una oportunidad para indagar sobre el variado patrimonio artístico de nuestra comunidad, con sobresalientes ejemplos de distintos estilos arquitectónicos, que conectan el dibujo y su función constructiva.

Una de esas situaciones de aprendizaje sería el estudio estructural del monasterio de Rioseco, donde el entramado de tipos diferentes de arcos, columnas hacen posible valorar una riqueza arquitectónica en continua restauración y trabajo por su permanencia en el tiempo.

Otra situación de aprendizaje se orienta al diseño, **de instrumentos musicales, u otro objeto incluso la representación de cualquier animal, (puede ser su mascota) definido mediante trazos curvos, de tangencias y enlaces, teniendo en cuenta los gustos más definitorios de su personalidad y con los que el resto de los compañeros les tienen identificados. De ese modo se parte de lo particular a lo general y viceversa, demostrándose lo importante que es el respeto al otro.**

Y por último la tercera, situación de aprendizaje, se ha pensado de cara al trabajo colaborativo que repercuta en el mismo centro. **La creación de un mural, en el que predominen los elementos geométricos pero que creen sensación de espacialidad, donde se trabajarán los contenidos referentes a las perspectivas ya sean axonométricas como cónicas.**

1 - En la primera situación de aprendizaje se pone en funcionamiento el trabajo colaborativo de búsqueda de documentación, de apreciación por el patrimonio, la necesidad de seguir

trabajando por su cuidado, reconociendo la labor de grandes profesionales de oficios que hoy en día escasean y que tan necesarios son.

2 - **En la segunda entra la motivación personal** por el gusto de determinados tipos de música dependiendo de los instrumentos, de su relación con el entorno y con los demás, de sentirse pertenecientes a un grupo, por afinidades en la posesión de mascotas o de gustos por ejemplo de motos, coches, pero que pone de manifiesto la necesidad deben respetar a los que no tengan los mismos gustos.

3 - **En la tercera se plantea una situación más global** ya que su actuación va a estar siendo observada y dejará sensaciones en el resto de los compañeros del centro. Deben decidirse por el motivo en concreto, con lo cual la toma de decisiones deberá estar consensuada para lograr el objetivo común.

En todas ellas se tiene que demostrar esa madurez, que requiere el proceso:
¿qué sabemos?, ¿qué queremos saber? y por supuesto ¿qué he aprendido?
El compromiso y la autoexigencia personal también estarán presentes.

A continuación, se desarrollan tres propuestas de situaciones de aprendizaje

S.A. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

Título	TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO		
Etapas	Bachillerato	Curso	1.º
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología e Ingeniería.		
Descripción de los aprendizajes	Identificar la relación de paralelismo y su trazado. Trazar perpendiculares en diferentes contextos. Trabajar con segmentos y hacer operaciones con ellos. Construir ángulos y entender sus relaciones.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de	Temporalización	6 sesiones

	<p>Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i>, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.</p>	
--	--	--

1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO				
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medioambiente. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. 				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS ASOCIADOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	
<p>Competencia específica 1</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	Realizar trazados geométricos sencillos haciendo uso de la escuadra y el cartabón.	
			Comprender la composición geométrica descrita en un enunciado y determinar gráficamente los lugares geométricos indicados.	

Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.		Realizar operaciones con segmentos.	
			Resolver geométricamente operaciones aritméticas.	
			Dibujar ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.	
Competencia específica 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 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.				
--	--	--	--	--

2. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como primera situación de aprendizaje.

3. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

4. Productos

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoEnzo.

5. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

6. Recursos

Materiales dados por la profesora y del libro

En marcha	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Programación de aula
-----------	--

	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
¡Vamos allá!	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría): <ul style="list-style-type: none"> – Refuerzo – Consolidación – Profundización
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Resumen • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Prueba de evaluación y escala de calificación
Actividades finales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (alumno) – Autoevaluación • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (profesor)

S.A. TRAZADO DE POLÍGONOS

Título	TRAZADO DE POLÍGONOS		
Etapa	Bachillerato	Curso	1.º
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología-		
Descripción de los aprendizajes	Identificar y trazar triángulos y sus elementos. Clasificar y construir cuadriláteros. Dibujar y conocer los polígonos regulares. Trabajar con polígonos regulares estrellados.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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.	A. Fundamentos geométricos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ▪ Triángulos, cuadráteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. ▪ Interés por el rigor en los razonamientos y 	Construir triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.
	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.		Construir cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente	2.2. Trazar		Construir polígonos regulares mediante métodos generales
			Dibujar polígonos estrellados.

operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
Competencia específica 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 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

1. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como segunda situación de aprendizaje.

2. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

3. Productos

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoGebra (I).

4. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

5. Recursos:

En marcha	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Programación de aula – Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
¡Vamos allá!	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría): <ul style="list-style-type: none"> – Refuerzo – Consolidación – Profundización
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Resumen • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Prueba de evaluación y escala de calificación
Actividades finales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (alumno) – Autoevaluación • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (profesor)

S.A. PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y EQUIVALENCIA

Título	PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y EQUIVALENCIA		
Etapa	Bachillerato	Curso	1.º
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	<p>Valorar la utilidad de la proporción y de la sección áurea.</p> <p>Diferenciar los conceptos de igualdad, semejanza, escala, equivalencia y homotecia.</p> <p>Trabajar con series lineales y simetrías centrales y axiales.</p> <p>Entender los movimientos de traslación y giro.</p>		
Intenciones educativas	<p>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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.</p>		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
Competencia específica 1 Interpretar o 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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.	A. Fundamentos geométricos <ul style="list-style-type: none"> Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	Resolver problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza.
			Dibujar figuras iguales, semejantes y proporcionales a una figura dada.
			Conocer y aplicar el concepto de escala.
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.		Construir figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.
			Resolver problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.			Trazar figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje.
			Comprender la traslación y el giro de elementos.
Competencia específica 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 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

1. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como tercera situación de aprendizaje.

2. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

3. Productos

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoGebra (II).

4. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

5. Recursos

En marcha	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Programación de aula – Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
¡Vamos allá!	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría): <ul style="list-style-type: none"> – Refuerzo – Consolidación – Profundización
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Resumen • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Prueba de evaluación y escala de calificación
Actividades finales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (alumno) – Autoevaluación • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (profesor)

CURSO 2025/2026

IES CASTELLA VETULA MEDINA DE POMAR

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE DIBUJO

DIBUJO TÉCNICO II(LOMLOE)

2º BACHILLERATO

La Programación didáctica deberá contener, al menos, los siguientes elementos:

- a) Introducción: conceptualización y características de la materia.
- b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- c) Metodología didáctica.
- d) Secuencia de unidades temporales de programación.
- e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- g) Actividades complementarias y extraescolares.
- h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.
- i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.
- j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

En base a estos elementos y con el objetivo de facilitar la labor docente, se propone el siguiente modelo de programación didáctica. Igualmente, se ponen a disposición unas instrucciones para su cumplimentación.

A) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

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

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

En 2º de Bachillerato, las bases y competencias, que se suponen adquiridas del curso anterior se deben ver reforzadas y ampliadas, con lo cual, la conceptualización será más consciente y asumida por parte de un alumnado, para hacer que este lenguaje gráfico y codificado sea entendido por todos de manera más objetiva.

B) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

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

En el caso de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes y al Diseño, las competencias específicas se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí diseñadas para apreciar y analizar la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte en distintos contextos y medio.

- **La primera competencia** aborda **el estudio de la geometría** en la naturaleza, el entorno y el arte a través del análisis, la exploración y el descubrimiento, identificando las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido.
- **La segunda**, supone obtener **los conocimientos teóricos y destrezas necesarias** para realizar con agilidad, rapidez y exactitud el trazado de formas y construcciones geométricas, utilizando el dibujo a mano alzada como el primer paso para poder representar e interpretar la realidad.
- **Dentro de la tercera competencia** se desarrollará **la visión espacial y las destrezas gráficas** relacionadas con la elección de los distintos sistemas de representación, más adecuados para su aplicación en el arte y en el diseño.

- **La cuarta**, permitirá al alumnado **entender e interpretar la normativa** referente a la representación de proyectos de diseño, aportando una comunicación clara e inequívoca.
- Por último, **la quinta competencia** consiste en la **adquisición de las destrezas** necesarias para manejar con soltura los diferentes **programas del diseño gráfico**, aplicando conocimientos teóricos en sus proyectos artísticos en 2D y 3D, así como su presentación final e impresión

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PARA DIBUJO TÉCNICO II BACHILLERATO	DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2</p>
<p>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.</p> <p>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</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2</p>

como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.	
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.</p>
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2</p>
<p>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.</p> <p>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</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2</p>

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.

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										✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓						✓	✓			✓				

C) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

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

Como no podía ser de otro modo, en el planteamiento de la perspectiva metodológica a seguir, está un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación **del aprendizaje competencial**.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje, ya sean de carácter puntual, como las que se desarrollan en cada unidad, tema o bloque de contenidos.

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

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

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

En bachillerato, las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender.

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

Esta materia supone un equilibrio entre teoría, investigación y experimentación, integrando los procedimientos gráficos para su análisis y representación, elaborando bocetos a mano alzada y la utilización de aplicaciones informáticas para conseguir los objetivos planteados.

El estilo de enseñanza **debe favorecer la motivación por aprender** siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno.

El profesor debe partir de los conocimientos previos y **plantear situaciones-problema contextualizadas, mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo graduando los contenidos y teniendo en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje.**

Los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al dibujo técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas **que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado**, con el fin de que consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Estas estrategias favorecen la investigación y la capacidad para trabajar en equipo.

Se **utilizarán recursos tradicionales** como distintos libros que sirvan de material de apoyo y consulta, además **se potenciará el uso de herramientas técnicas y artísticas** que permiten no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno.

De manera paralela se **trabajarán en entornos virtuales TEAMS, incluyendo las TIC** en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La utilización **de programas de diseño asistido por ordenador** debe servir para que el alumnado conozca **las posibilidades de estas aplicaciones**, permita la adquisición de una visión más completa e integrada de la materia Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y el Diseño.

En **relación con la organización del espacio se podrán utilizar escenarios alternativos al aula** ordinaria ya que debido a la naturaleza de la materia muchas de las actividades se pueden realizar en otros entornos, promoviendo el trabajo en grupo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad.

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

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

El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a producirse y desarrollarse de manera natural, particularmente en bachillerato. Por tanto, los **diversos espacios físicos** deberán permitir estar organizados de manera variable y adaptable para favorecer tanto la interacción y cooperación, la comunicación, la investigación, la experimentación y la creación y el trabajo autónomo del alumnado. Además, se

requiere que **los espacios sean creativos** y, en la medida de lo posible, estéticamente agradables, que posibiliten generar circunstancias motivantes para el aprendizaje.

Esto quiere decir que las zonas de aprendizaje de un espacio creativo no han de ser concebidas de forma rígida, sino flexible y adaptable a cada necesidad y teniendo en cuenta los recursos de los que se disponen, incluidos los tecnológicos. En cuanto a la gestión temporal de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para al abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado de la sesión de trabajo por parte del alumnado, o las conocidas como clases invertidas, en las que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio y trabajo de aplicación y colaborativo. En todo caso, deberán tenerse en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado para adaptar las actividades o tareas a su capacidad de atención y trabajo. La secuenciación temporal flexible recogerá tiempos diferenciados para el trabajo individual, para el trabajo en grupo, o, en su caso, para el intercambio y debate.

D) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

A -Fundamentos geométricos. (1er trimestre)

- 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. (2º Trimestre)

- 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. (3er Trimestre)

- 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.

	BLOQUE DE CONTENIDOS	Sesiones	Trimestre
1	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	52	1º T
	<ul style="list-style-type: none">• 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.	6	
	<ul style="list-style-type: none">• Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	16	
	<ul style="list-style-type: none">• Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	16	
	<ul style="list-style-type: none">• Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.	14	
2	GEOMETRÍA PROYECTIVA	42	2º T
	<ul style="list-style-type: none">• 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.	14	
	<ul style="list-style-type: none">• Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	6	
	<ul style="list-style-type: none">• Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	14	
	<ul style="list-style-type: none">• Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	8	3º T
3	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	26	
	<ul style="list-style-type: none">• Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	13	

	• Diseño, ecología y sostenibilidad.	6	
	• Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.	4	
	• Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	3	
3	SISTEMAS CAD	10	
	• Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	4	
	• Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.	2	
	• Modelado y renderizado de proyectos.	1	
	• Impresión en 3D.	3	

La distribución por sesiones es aproximativa pues todo dependerá del grado de consecución y de aprendizaje de los contenidos por parte de los alumnos, ya que conociéndolos, para algunos seguro que entrañaran dificultades por su compromiso personal del trabajo diario.

El apartado D de los contenidos va a ser trabajado durante todo el curso destinando parte de una hora semanal en trabajar con piezas directamente.

E) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

2º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO II	DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO PROYECTO REVUELA CAST ED 2022 EDICIONES SM	9788419102560
--------------------	----------------------	---	---------------

Los alumnos cuentan con el apoyo de su libro de texto Dibujo Técnico II de la Editorial SM, en el que pueden seguir los contenidos vistos en el aula, y en el que además se facilita el trabajo, por tenerlo en formato digital; siendo visualizado en clase durante las explicaciones que requieren una mayor concreción.

- **Recursos impresos:** En este bloque de recursos, estarían incluidos materiales como las fotocopias, que refuercen las explicaciones de las clases, o las que contengan ejercicios adicionales para consolidar el aprendizaje.
Al mismo tiempo se pueden incluir otros libros de texto o libros especializados en cualquiera de los bloques de contenidos de la materia.
Incluso la muestra de trabajos elaborados por anteriores alumnos, que faciliten la comprensión de los contenidos al ser realizados por iguales.

- **Recursos digitales:** como páginas web, aplicaciones informáticas de comunicación como medio para hacer llegar temas tratados del currículo, enviados por el correo corporativo de la Junta Educacyl, o por Teams; a través de los cuales se pueden solucionar dudas, si a los alumnos se les presentan puntualmente.

Incluso los programas más utilizados como el CAD, Geogebra, incluso el mismo Powerpoint,.. Dentro de este bloque pueden incluirse las mismas presentaciones hechas por el profesor.

- **Recursos instrumentales:**

Como material propio que debe trabajarse en clase, está el formato DIN A-4, acompañado de: portaminas o lápiz de grafito de tres durezas diferentes, juego de escuadra y cartabón, que a ser posible no tenga rebaje, ni bisel, una regla graduada, compás de precisión y rotuladores normalizados. En ocasiones y con el fin de facilitar la comprensión de los trazados se puede permitir la utilización de minas de colores de grosor 0,5.

En la elaboración de ejercicios más creativos se puede utilizar papel vegetal, que es propio de la materia. No puede descartarse que a lo largo del curso puedan surgir actividades que necesiten otro tipo de material, dependiendo de la creatividad y grado de implicación por parte de los alumnos. Puesto que está en mente la creación de un mural al otro lado del realizado por alumnos de cursos pasados.

Este curso parece que será posible incluir como recurso instrumental una pantalla Smart, que se unirá al proyector, ordenador, escáner e impresora 3D que se tiene en la misma aula

En el departamento se tiene un juego de piezas metálicas se utilizarán para trabajar directamente con ellas aspectos teóricos tanto de normalización como de representación.

F) CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

A continuación, se concreta la implantación desde la materia de los diferentes planes, programas y proyectos de centro:

- Plan de **dinamización de la biblioteca:** desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con la biblioteca, profesores del departamento participan en este plan.
- Una de las actividades que se les va a proponer a los alumnos de Bachillerato es la elaboración del diseño de estanterías, o soportes desmontables realizados con materiales ecológicos que permitan ser utilizados para eventos puntuales o para que puedan servir de expositores sobre los temas monográficos propuestos desde el grupo de trabajo de biblioteca.
Se puede tratar en cualquiera de las situaciones de aprendizaje en las que se trabajan: Los sistemas de representación, los proyectos de piezas, con cortes y los planos taller donde se aplican las leyes de normalización, acotación de sus vistas, etc.
- También podrán ser utilizados para dar a conocer las informaciones de los distritos universitarios que de cara a la llegada de fin de curso les interesará conocer.

- Creación de una biblioteca de Plástica donde se dé relevancia a las publicaciones tipo: comic, novela gráfica, o libros con temática sobre técnicas pictóricas, gráficas, publicitarias, o de carácter más específico, de cara a las posibles salidas de carreras técnicas
- Se pueden trabajar desde cualquier situación de aprendizaje, en la que se requiera la investigación, donde se fomente la competencia que valora el patrimonio de Castilla y León, a nivel arquitectónico y estructural.
- **Plan ODS agenda 2030:** desde el departamento de dibujo se fomentarán todas las actividades relacionadas con los objetivos ODS, profesores del departamento colaboran en actividades propuestas en este plan.
- Los alumnos podían organizar un concurso de ideas factibles para llevarse a cabo en el centro, de cara al día de la Creatividad, (día 21 de Abril) o el día de la naturaleza (3 de Marzo) con el fin de mostrar actividades y actitudes que permitan tener un desarrollo más sostenible en su entorno más cercano.

G) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

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

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides: Día de la Creatividad, Día del Libro, Día de la Paz...
- Fiestas y celebraciones.
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.
- Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

El Departamento de Dibujo organizará distintas actividades dependiendo de la oferta o programación de exposiciones, de instituciones públicas o privadas relacionadas con nuestra materia.

- **Exposiciones de interés** en la zona de las merindades. El departamento acudirá a las exposiciones artísticas y culturales desarrolladas en el entorno de Medina de Pomar y Villarcayo.
- Se realizarán **exposiciones de los trabajos** realizados en el aula en las diferentes dependencias del centro, buscando la aceptación y respeto al trabajo de los compañeros. **Sirviendo de carácter educativo al resto de los alumnos.**

H) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

En el grupo de 2º Bachillerato nos encontraremos con alumnos con niveles de conocimientos, actitudes y capacidades diversas. El modo de actuación no se puede establecer a priori cuando se elaboran las programaciones anuales, pero sí se pueden concretar durante las primeras semanas de clase y más cuando son todos ellos alumnos conocidos del curso anterior. Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, en la medida de lo posible, atendiendo a las características individuales de los alumnos partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje y situación en la que han llegado a 2º de Bachillerato para enfrentarse con la complejidad de los contenidos que es necesario impartir en este nivel de bachillerato. Para ello se tendrá muy en cuenta **la actitud y el trabajo diario de los alumnos.**

En la medida de lo posible, muchos de los ejercicios se realizarán en el aula, con ello la profesora tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de los mismos, de las dudas que le surgen al alumno, de posibles lagunas en los conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento.

Se contemplará la **variedad de procedimientos y estrategias de trabajo** y así el alumno podrá desarrollar los ejercicios más adecuados a sus capacidades para alcanzar los objetivos previstos. Teniendo presente los diversos intereses en función de sus futuros estudios, siempre que sea posible se facilitarán **ejercicios que tengan diferentes métodos de desarrollo.** En la medida de lo posible, se llevará a cabo una enseñanza personalizada encaminada a que el alumno alcance los objetivos programados para el curso planteando **ejercicios de ampliación** a aquellos alumnos que vayan alcanzando sin problemas estos y **facilitando material con un menor nivel de dificultad** a los que no los alcancen. Actuación que puede realizarse por tratarse de un número pequeño de alumnos.

En todo momento la profesora de la materia estará en contacto con el Departamento de Orientación y con el resto de profesores que imparten clase en este nivel, intercambiando información,

experiencias, consultas, planteamiento de problemas, etc., con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En atención a la diversidad consideramos que nuestra actividad docente no sólo debe ser respetuosa con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debe fomentar el desarrollo de algunas de ellas, las que se consideren enriquecedoras.

i) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS.

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

Las técnicas de observación basadas en la toma de registros por parte del docente recogen información del proceso, potenciando el uso de los instrumentos de dibujo técnico valorando la agilidad y la precisión, así como las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Las técnicas de análisis del desempeño se basan en la realización de actividades y tareas por parte del alumnado, posibilitando valorar con objetividad el proceso de aprendizaje.

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

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta, como referentes últimos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de estos.

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el

alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo

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

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

i A- EVALUACIÓN INICIAL

A comienzo del curso, los primeros ejercicios prácticos que se lleven a cabo en el aula servirán como instrumento para realizar una valoración inicial del nivel de destrezas y habilidades manuales que se recuerdan del curso anterior. Todos los alumnos del grupo de 2º de Bachillerato han cursado 1º en el centro y son alumnos de la misma profesora que les impartió clase el año pasado.

A partir de los resultados de la observación se podrán diseñar o planificar modelos de actuación dentro del aula, en función de las necesidades de los alumnos.

Desglosamos el procedimiento de la Evaluación Inicial:

- En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.
- Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter práctico que cada alumno realizará individualmente. En ella se pedirá la realización de una actividad que tenga tanto carácter técnico como creativo. De esta manera, se podrá evaluar cómo afronta el alumno el proceso para abordar un problema creativo que tiene determinados requerimientos técnicos.
- La duración completa de la prueba de evaluación inicial necesitará como máximo dos horas lectivas, dependiendo de las necesidades del alumnado.

i B- INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

En la materia de Dibujo Técnico se utilizará como principal Instrumento de Evaluación el Examen: en cada trimestre los alumnos realizarán al menos dos pruebas que consistirán en resolver de manera gráfica una serie de ejercicios prácticos en los que estos deberán aplicar los procedimientos explicados en clase en relación con los conceptos teóricos que se vayan impartiendo a lo largo del trimestre.

En cada uno de los ejercicios se valorará el nivel de resolución del mismo, el nivel de aplicación tanto de los conceptos procedimentales como teóricos y el nivel de limpieza y precisión a la hora de resolverlos. También se tomará en cuenta la realización de láminas y ejercicios prácticos que se irán planteando a medida que se vaya avanzando en la materia, que deberán ser entregados como fecha

tope, el mismo día del examen, siempre en relación con los contenidos que se estén desarrollando en ese momento y que servirán al alumno para apoyar y complementar los contenidos conceptuales y procedimentales que van adquiriendo.

En estas láminas y ejercicios se valorará el nivel de progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos impartidos, la aplicación de los conceptos teóricos explicados en clase, la destreza y habilidad manual, el correcto y adecuado uso del material, y la limpieza y precisión en su realización. Las Herramientas para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se potenciarán con los siguientes puntos:

1.- Dentro del contexto de lo que conocemos como evaluación continua, se tomará muy en consideración el trabajo y esfuerzo diarios como forma cotidiana de evaluar el progreso en el aprendizaje de los alumnos, así como las sucesivas pruebas o exámenes referidos a los contenidos de carácter conceptual y procedimental que se vayan desarrollando a lo largo del curso.

2.- Se procederá a evaluar por trimestres, de tal manera que el resultado de la evaluación ordinaria será la suma y media aritmética de las calificaciones finales obtenidas en cada uno de los tres trimestres.

IC- INSTRUMENTOS O PRUEBAS.

Los instrumentos que se han de utilizar para medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

- a) Deben ser útiles, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
- b) Han de ser factibles, su utilización no puede entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Así que los más lógicos, entre otros que puedan usarse de forma puntual, para llevar a cabo este cometido serán:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, servirá que el profesor mediante una breve encuesta oral o escrita pueda comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer así estrategias de profundización; que sitúen al alumno en el perfil de salida más adecuado

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. En ella se van a encontrar todos los elementos que se van evaluando, así como los comentarios o anotaciones que se realizan, de cada alumno de forma puntual. En él se anotarán aspectos como asistencia, intervenciones en el aula, rendimiento, propuestas de trabajos, resultados de los exámenes, realización de las láminas,

- Prueba puntual - examen

Es la herramienta más importante dentro del nivel de 2º de Bachillerato, por ser el momento en el que el alumno debe demostrar bajo un tiempo concreto sus conocimientos y si verdaderamente es competente o no en la resolución de los ejercicios, en demostrar sus estrategias para llegar a

resolverlos, e incluso, si es capaz de proponer ejercicios donde intervengan esos contenidos. Todo ello bajo los condicionamientos que el lenguaje técnico tiene, sin olvidarse de los trazados, de la nomenclatura y de la limpieza en la ejecución. No debe olvidarse que el tipo de pruebas serán similares a las que deban enfrentarse si deciden realizar la prueba de selectividad.

- Pruebas de otra índole

Aquí caben las exposiciones orales, utilizando medios informáticos, las intervenciones en la pizarra resolviendo ejercicios, incluso un examen oral. O bien trabajos de investigación sobre cualquier contenido del currículo.

Aspectos que pueden ayudar a concretar las rubricas de evaluación:

- Realización y entrega de trabajos individuales o en grupo y láminas (si es necesario se tendrán que finalizar en casa.)
- Toma de apuntes y bocetos en clase de las explicaciones del profesor.
- Preguntas orales y escritas.
- Pruebas cuantitativas: las pruebas objetivas consistirán en exámenes teórico-prácticos, al menos dos por evaluación; o alguno más si el profesor considera oportuno realizarlo.

Para la valoración de estos ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Entrega de los trabajos con puntualidad, orden, claridad y limpieza.
- Se valorará la comprensión, su realización, presentación y correcta limpieza, además de la nomenclatura correcta a utilizar dependiendo del método operativo que se esté trabajando
- Venir provisto con el material necesario, así como su correcta utilización. No venir con material afecta directamente al rendimiento del trabajo en la clase y en los objetivos. En este caso el profesor tomará nota en su cuaderno de clase.
- Actitud positiva ante la crítica individual o colectiva, demostrando un buen comportamiento, esfuerzo y capacidad de superación.
- Asistencia a clase e interés mostrado a lo largo del curso.
- Realizar los trabajos en el aula de plástica, salvo que el profesor especifique que es un trabajo para realizar fuera. El incumplimiento puede suponer una bajada de nota.
- Hacer todos los controles y/o pruebas orales y escritas (si los hubiese) de forma colectiva o individual que el profesor estime oportunas.

¡ D- QUÉ EVALUAR

Se evaluará el proceso de enseñanza aprendizaje a través de:

- Todos los instrumentos variados que permitan ser contrastados.
- La consecución de las competencias a través de los descriptores de aprendizaje.
- La observación sistemática (diarios de clase, observación directa del profesor...).
- El análisis de las producciones de los alumnos (cuaderno de actividades, trabajos diversos, textos escritos, producciones orales, investigaciones...).
- Los intercambios orales con los alumnos (diálogos, entrevistas...).
- Las pruebas específicas (objetivas, exposición de temas, interpretación de datos...)

- Las actividades diarias de clase.
- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Desempeño en las competencias clave

Es decir, todos los instrumentos que se hayan utilizado para así conseguir una objetividad absoluta, los cuales tendrán un valor en su rúbrica correspondiente. La media proporcional según el valor de cada una de ellas determinará el valor de la rúbrica final que tendrá una correspondencia con la nota numérica.

i E- CÓMO EVALUAR

En cuanto a la valoración, es más oportuno referirse a la suma de apreciaciones extraídas con las rúbricas indicadas anteriormente de cada uno de los instrumentos de evaluación indicados. Por otro lado, se tendrá en cuenta el avance intelectual del alumno/a según resultados de su evaluación inicial.

Así pues, de cada unidad didáctica se extraerán varios indicadores de evaluación, normalmente referidos a la técnica, la creatividad y el proceso, que serán ponderados en una nota numérica final, que representará el nivel de adquisición de los descriptores y competencias que entran dentro de cada indicador.

Los agentes evaluadores están determinados por los instrumentos de evaluación; mientras que: los datos de observación, las pruebas escritas

La media de todos ellos dará la rúbrica conseguida en dicha unidad y a la que se le asignará una equivalencia numérica, en una escala del 1 al 10. Recordar que las rúbricas de evaluación tienen que atender a la diversidad del alumnado.

i F- CUÁNDO EVALUAR

Lógicamente nuestra evaluación será paralela a nuestro proceso de enseñanza, día a día, cada vez que utilicemos un instrumento de evaluación.

Cada uno de estos momentos se tendrá en cuenta en cada una de las Evaluaciones, es decir, en la Evaluación Inicial, Primera, Segunda, Ordinaria y Extraordinaria, así como en la evaluación de Pendientes.

i G- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Aspectos a tener en cuenta a la hora de calificar:

- La materia de Dibujo Técnico se aprobará con una nota de 5 puntos en cada trimestre y en la evaluación final.
- Para ello, es necesario demostrar un aprovechamiento de la materia a lo largo del curso, entregando todos los trabajos y ejercicios propuestos en cada evaluación.
- Si no se entrega un trabajo, éste puntuará con 0 puntos.

- Un trabajo presentado tarde o fuera de la fecha propuesta será penalizado con menos puntuación (1 o 2 puntos menos, o bien el criterio de corrección que aplique y dé a conocer el profesor previamente).

Se establecen a continuación el peso de cada instrumento de evaluación:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PESO %
Guía de observación Registro anecdótico	10%
Dossier del alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Láminas • Proyectos 	15%
Pruebas orales, exposiciones.	15%
Prueba escrita, al menos dos por trimestre.	60%

Para obtener una nota media final de cada trimestre se realizará una media aritmética de cada situación de aprendizaje llevada a cabo en el trimestre, para la nota final de curso se realizará la media aritmética de las tres evaluaciones.

Para calcular la nota final: Se hará media de las tres evaluaciones.

Criterio de evaluación	Porcentaje de calificación
1.1	13,76%
2.1	12,7%
2.2	4,45%
2.3	7,27%
2.4	4,5%
3.1	3,81%
3.2	7,27%
3.3	6,76%
3.4	4,45%
3.5	4,5%
3.6	7,25%
4.1	4,45%
4.2	5,45%
5.1	4,46%
5.2	4,46%
5.3	4,46%

¡H- PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACION CURSO 25-26 - DIBUJO TÉCNICO

El plan de refuerzo vendrá determinado por los resultados obtenidos tras la ejecución de las primeras pruebas prácticas y escritas, de forma individualizada.

En concreto, se hará un **especial seguimiento** en aquellos alumnos que **superaron de forma muy justa el curso pasado**. Este curso hay tres alumnos en esa situación. Cabe destacar, además, que uno de ellos tiene un diagnóstico de aspectos autistas; necesitando por ello una mayor atención y dedicación.

Medidas que se adoptaran:

- Procurar que intervengan con mayor asiduidad en la clase.
- Hacer un mayor seguimiento de los procesos de consolidación de los aprendizajes; y buscar estrategias que le permitan avanzar en competencias de resolución de los trabajos propuestos.
- Buscar mayores motivaciones para captar su atención de forma constante y razonada en los planteamientos de los ejercicios y láminas.
- Fomentar las motivaciones positivas, que conlleven una mayor auto-exigencia para aprovechar al máximo los tiempos y metodologías en el aula. (gusto por los acabados normalizados)
- Si se produce un suspenso en los exámenes, las correcciones serán individualizadas, comentando los aspectos a corregir (bien sean teóricos o prácticos). Al ser pocos alumnos esto puede ser factible.
- Facilitar documentación que sirva de apoyo o refuerzo mediante recursos digitales, impresos, o de cualquier tipo.
- Mantener un contacto con las familias si fuese necesario buscar ese otro apoyo externo, para evitar el abandono de la materia.
- Realizar las correspondientes recuperaciones por evaluaciones, a ser posible antes de la finalización de cada una de ellas.
- Valorar la repetición de las láminas hechas de forma incorrecta.

ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR

Concretamente este año, no hay un alumnos en 2º de bachillerato, con la materia suspensa En caso que venga algún alumno durante el curso que la tenga y deba recuperarla **las medidas que se adoptaran serán las siguientes:**

- Proporcionarle todas las actividades que los alumnos de 1º de Bachillerato van realizando mediante Teams
- Dedicar al menos uno de los recreos, cada 15 días para que puede plantear dudas, o presentar parte de las láminas o trabajos propuestos.
- Ir recuperando la materia de forma parcial durante las evaluaciones, si así se acuerda con el alumno. Posibilidad que se le brinda para evitar jugarse la nota a un solo examen, pensando en la preparación de la selectividad.
- Realizar un examen final, si no se ha recuperado de forma parcelada durante el curso la materia, en las convocatorias ordinaria y extraordinaria se fuese necesario.
- Comunicar estas medidas a las familias, mediante una carta tipo, para poder hacer un seguimiento y evitar el abandono de la materia.

MODELO DE ACUSE DE RECIBO DE COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS

Para resolver cualquier duda, tanto para la realización de las láminas como para consultas sobre la parte teórica, el alumno puede acudir a su profesora de seguimiento de la materia pendiente: DIBUJO TECNICO I

En Medina de Pomar a de de 202

Ana Isabel Valdivieso Peña

(Profesora de la materia)

Don/Doña _____ padre, madre o tutor del
alumno _____ de _____

BACHILLERATO, ha recibido la información referente a las actividades de recuperación de pendientes de la materia de Dibujo Técnico I

Fecha:

Firma del padre, madre o tutor:

Se ruega recortar por la líneas discontinua y devolver firmado a la profesora Ana Isabel Valdivieso. Gracias

H- RÚBRICAS DE DESCRIPTORES OPERATIVOS

En la evaluación de los descriptores operativos de las competencias clave se recurrirá a las competencias específicas y unidades didácticas asociadas a los mismos. No obstante, para la completa evaluación de los descriptores operativos se podrá recurrir a una serie de rúbricas que medirán el grado de adquisición de cada descriptor operativo.

A continuación, se muestra, a modo ilustrativo, varios tipos de rúbrica:

CCEC1	0	1	2	3
Conoce el patrimonio cultural y artístico.	No presenta ningún conocimiento ni curiosidad sobre el patrimonio cultural y artístico de su localidad ni histórico.	Conoce algún detalle del patrimonio artístico, pero no sabe situarlo en el tiempo ni periodo concreto.	Conoce los distintos periodos principales correspondientes al patrimonio artístico que le rodea, pero no conoce detalles y necesita ayuda para recordar los importantes.	Conoce los principales periodos artísticos y sitúa las obras de su entorno en los mismos.
Aprueba críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico.	No muestra interés por el patrimonio cultural y artístico.	Muestra una atención insuficiente ante el patrimonio y no realiza ninguna reflexión sobre ello.	Admira el patrimonio artístico y cultural pero su lectura es superficial.	Reflexiona críticamente sobre el patrimonio cultural y artístico y desarrolla sus propias ideas sobre el mismo.
Se implica en la conservación del patrimonio y valora el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	Menosprecia el papel del patrimonio y se niega a las actividades para su apreciación y conservación.	Reconoce el valor del patrimonio, pero no realiza ninguna actividad al respecto.	Respeto el patrimonio y lo aprecia y utiliza con respeto, pero no se implica en su conservación.	Propone y realiza propuestas de conservación para el patrimonio artístico y cultural

Nombre y Apellidos: _____

Curso: _____

Fecha: _____

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO EN GRUPO

	MUY AVANZADO	SATISFACTORIO	BASICO	INSUFICIENTE
Trabajo	Trabajan mucho y con muy buena organización.	Trabajan. Algunos fallos de organización	Trabajan, pero sin organización.	Apenas trabajan. Sin interés
Informe	Información completa añadiendo datos adicionales.	Información completa con alguna imprecisión.	Con imprecisiones. Falta información.	Apenas desarrollado. No muestran interés
Diferencias	Reconoce las diferencias de forma sintética	Reconoce las diferencias aunque no de forma sintética.	Reconoce las diferencias con imprecisiones.	No las reconocen. No muestran interés.
Explicación	Explicación muy completa.	Explican todo pero falta información.	Hay alguna explicación pero la información no está completa.	No hay explicación. Falta de interés

Nombre y Apellidos: _____

Curso: _____

Fecha: _____

RÚBRICA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS

	MUY AVANZADO	SATISFACTORIO	BASICO	INSUFICIENTE
Portada y título	La portada y título se ajustan muy bien a los contenidos de la presentación. El título es sugerente y muy creativo.	La portada y el título se ajustan bien a los contenidos de la presentación. El título es atractivo.	La portada y el título se ajustan suficientemente al contenido de la presentación.	La portada y el título no se ajustan a los contenidos de la presentación.
Índice	En el índice aparecen muy bien reflejados todos los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen bien reflejados los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen los apartados suficientes del tema investigado.	En el índice no aparecen los aspectos principales del tema investigado.
La presentación...	Respeto muy bien el índice.	Respeto bien el índice.	Respeto suficientemente el índice.	En su mayoría no respeta el índice.
La información	Aparece muy ordenada, es coherente. Existe una gran relación entre texto e imagen.	Aparece ordenada y, en su mayoría es coherente. Casi siempre existe relación entre el texto y la imagen.	Es suficientemente ordenada y coherente. Algunas veces, no existe relación entre el texto y la imagen.	En muchos casos es desordenada e incoherente. y no hay relación entre imagen y texto.
El nivel lingüístico	Es muy apropiado para explicar a los compañeros.	La mayoría de las veces, es apropiado para explicar a los compañeros.	Algunas veces, es apropiado para explicar a los compañeros, y otra no.	La mayoría de las veces, es inapropiado para ser entendido por los compañeros
El texto	Resume muy claramente la información esencial.	Resume bien la información esencial.	Resume suficientemente la información esencial.	No resume la información esencial.
Otros recursos	A lo largo de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet y vídeos relacionados con el tema	En la mayoría de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet y vídeos relacionados con el tema	En parte de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet y vídeos relacionados con el tema	Presentación pobre en imágenes, y sin direcciones de Internet ni vídeos. Si aparecen, no tienen que ver con el tema.
La ortografía	No existen errores ortográficos.	La ortografía es buena. Falta algún acento.	La ortografía es suficiente pero existen dos faltas de ortografía.	Existen importantes fallos ortográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN JUNTO A LOS CONTENIDOS CON LOS QUE SE ASOCIAN

Competencia específica 1

CRITERIO DE EVALUACIÓN 1.1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2

- **Contenidos de materia** con los que se asocia
 - 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.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Las tecnologías de la información de la comunicación, su uso responsable, como medio de acceso a documentación e investigación sobre conjuntos arquitectónicos y de ingeniería de la comunidad y del entorno más cercano. **CT.1**

Competencia específica 2

CRITERIO DE EVALUACIÓN 2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
 - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Actividades que fomenten el interés y hábito de estudio gestionando sus emociones ante los resultados de un trabajo bien realizado y que puede ser útil a los demás compañeros. **CT.3**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Actividades que fomenten el interés y hábito de estudio gestionando sus emociones ante los resultados de un trabajo bien realizado y que puede ser útil a los demás compañeros. CT.2
 - Valorar las técnicas y estrategias propias, que los recursos y métodos de operativos de la materia, proporcionan para la consecución de la mejora en el trazado de los ejercicios planteados, respetando la evolución de todos los compañeros. CT.3

CRITERIO DE EVALUACIÓN 2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - La búsqueda de una actitud proactiva y de confianza que una correcta expresión escrita puede hacer entender los procedimientos que se ejecutan sobre el papel. CT.2

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Saber valorar los procesos creativos en ejemplos arquitectónicos, de diseño gráfico, o decorativos que tengan como base las curvas cónicas, y sus tangencias con rectas en objetos de uso cotidiano, o incluso en marcas y logotipos que ven a diario. CT.4 CT.5

Competencia específica 3

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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 solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:

- 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 axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Ser capaces de valorar y de compartir los espacios, donde se desarrollan las actividades del centro, pensando en las ocupaciones y sensaciones que se transmiten desde una visión espacial. Crear zonas en las que se sienta armonía y los objetos no sean impedimento por sus disonancias métricas. **CT.3**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - 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.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Buscar información sobre las diferentes posibilidades que los métodos operativos han permitido a lo largo de la evolución arquitectónica, solucionar problemas de luminosidad, de habitabilidad y de aprovechamiento espacial, haciendo que todo sea más funcional. **CT.1, CT.4**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Analizar y valorar de forma crítica y responsable mediante un debate, toda la información que sobre elementos considerados: instrumentos o aparatos deportivos se encuentran precisamente diferentes cuerpos de revolución, demostrado por el desarrollo de sus superficies. **CT.3**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
 - Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Mediante el visualizado de imágenes y la selección de las mismas, crear un dossier en el que se recojan todas las posibles axonometrías y los diferentes tipos de perspectiva cónica. Lo ideal sería hacer un estudio con representaciones de diferentes épocas históricas. **CT.1**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Realizar una actividad de investigación sobre la utilidad de los planos acotados tomando como referencia un mapa de la zona, pudiéndose realizar incluso de forma interdisciplinar con la materia de geología. **CT.1**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - 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.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Actividades que fomenten el interés y hábito de estudio gestionando sus emociones ante los resultados de un trabajo bien realizado y que puede ser útil a los demás compañeros. **CT.2**

Competencia específica 4

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - 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
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Saber valorar los procesos creativos en ejemplos arquitectónicos, de diseño gráfico, o decorativos que tengan como base las curvas cónicas, y sus tangencias con rectas en objetos de uso cotidiano, o incluso en marcas y logotipos que ven a diario. **CT.4, CT.5**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - 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.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Hacer un estudio de cuáles son los requisitos que deben cumplir los planos con fines constructivos, bien sean edificios o cualquier otra pieza mecánica, para que su elaboración industrial sea correcta. Valorando las diferentes posibilidades dependiendo de quién sea su destinatario. **CT.2**

Competencia específica 5

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - 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.
 - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
 - 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.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Mediante el estudio de un proyecto global de aula, previo el aporte de un cuerpo geométrico de cada miembro del grupo, llegar a la construcción de una maqueta del objeto real; siendo todo el proceso colaborativo. Construcción de un trofeo al mejor compañero. **CT.2**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 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)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.
 - 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.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Las tecnologías de la información de la comunicación, su uso responsable, como medio de acceso a documentación e investigación sobre conjuntos arquitectónicos y de ingeniería de la comunidad y del entorno más cercano. **CT.1**

CRITERIO DE EVALUACIÓN 5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)

- **Contenidos de materia** con los que se asocia:
 - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Mediante el estudio de un proyecto global de aula, previo el aporte de un cuerpo geométrico de cada miembro del grupo, llegar a la construcción de una maqueta del objeto real; siendo todo el proceso colaborativo. Construcción de un trofeo al mejor compañero. **CT.2**
- **CRITERIO DE EVALUACIÓN 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 de materia** con los que se asocia:
 - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- **Contenidos transversales** con los que se asocia:
 - Actividades que fomenten el interés y hábito de estudio gestionando sus emociones ante los resultados de un trabajo bien realizado y que puede ser útil a los demás compañeros. **CT.3**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	PESO %
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)	Cuaderno del alumno Prueba oral Guía de Observación Trabajo de investigación	SA1, SA.2, SA.3	13,76%
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)	Cuaderno del alumno Prueba práctica Guía de Observación Láminas de ejercicios	SA2, SA5	12,7%
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)	Cuaderno del alumno Prueba escrita Guía de Observación	SA2, SA.3, SA.4	4,45%
2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	Cuaderno del alumno Láminas de ejercicios Guía de Observación	SA.3, SA.4	7,27%
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)	Cuaderno del alumno Láminas de ejercicios Guía de Observación	SA.4, SA.2	4,5%
3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los	Cuaderno del alumno Prueba oral Guía de Observación	SA.5, SA.6, SA.7	3,81%

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)	Cuaderno del alumno Prueba práctica Guía de Observación Láminas de ejercicios	SA.5	7,27%
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)	Cuaderno del alumno Prueba escrita Guía de observación	SA.5	6,76%
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)	Cuaderno del alumno Prueba práctica Guía de observación Láminas de ejercicios	SA.5, SA.6, SA.7, SA.8	4,45%
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)	Cuaderno del alumno Guía de observación Prueba oral	SA.6	4,5%
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)	Prueba práctica Guía de observación	SA.5, SA.6, SA.7, SA.8	7,25%
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	Cuaderno del alumno Prueba práctica Prueba escrita	SA.9, SA.10, SA.12	4,45%

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)	Cuaderno del alumno Registro anecdótico Guía de observación	SA.9, SA.10, SA.12	5,45%
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)	Cuaderno del alumno Prueba práctica Guía de observación	SA.2, SA.6, SA.13	4,46%
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)	Cuaderno del alumno Prueba práctica Trabajo de investigación	SA.2, SA.3, SA.5, SA.16	4,46%
5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)	Prueba práctica Registro anecdótico	SA.14	4,46%
5.4 Realizar de forma individual y	Cuaderno del alumno	SA.1	

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)	Prueba práctica	SA.1,1 SA.13, SA.14, SA.16	
---	-----------------	---	--

j) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

EVALUAR	A DESTACAR... (mejor de lo esperado)	SEGÚN LO PREVISTO (normal)	A MEJORAR... (peor de lo esperado)	PROPUESTAS DE MEJORA
<u>a. Programación</u>				
Distribución y temporalización adecuada				
Desarrollo de contenidos				
Metodología activa y participativa				
Ajuste instrumentos de evaluación				
<u>b. Planificación de la práctica docente</u>				
Adecuación componentes programación aula				
Coordinación miembros departamento				
<u>c. Motivación hacia el aprendizaje del alumnado</u>				
Motivación inicial del alumnado.				
Motivación durante el proceso.				
<u>d. Proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>				
Adecuación de las actividades programadas				
Ambiente de trabajo /Ambiente de aula				

Realización de tareas				
Comportamiento en el aula				
Utilización de materiales y recursos.				
Aplicación de las TICs				
e. Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.				
Cumplimiento de lo programado				
Claridad en los criterios de evaluación				
Contextualización				
f. Resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.				
Resultados				

ANEXO I: PROPUESTAS DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura Dibujo Técnico con contextos de aprendizaje deseables.

En este apartado los saberes básicos propios de la materia se consiguen de modo más motivador incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas de trabajo evitando quizás sentir que es repetitiva en conceptos la materia.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Dibujo Técnico se deben relacionar y justificar los modelos que se utilizan en base a una cercanía con los alumnos y temáticas de trascendencia social, como son: la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo o el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

El análisis de obras de arquitectura de diversas culturas y procedencias supone profundizar en la valoración de la diversidad personal y cultural, junto a valores de tolerancia y respeto.

También es una oportunidad para indagar sobre el variado patrimonio artístico de nuestra comunidad, con sobresalientes ejemplos de distintos estilos arquitectónicos, que conectan el dibujo y su función constructiva.

Una de esas situaciones de aprendizaje sería el estudio estructural del monasterio de Rioseco, donde el entramado de tipos diferentes de arcos, columnas hacen posible valorar

una riqueza arquitectónica en continua restauración y trabajo por su permanencia en el tiempo.

Otra situación de aprendizaje se orienta al diseño, **de las letras iniciales de los documentos incunables, en las cuales tanto la forma configurativa, como la decoración que la acompaña, debe hacer referencia a intereses particulares que los representen; está llena de trazados curvos, de tangencias y enlaces, teniendo como trabajo final el diseño de su propia letra individualizada, aunque la base teórica sea común entre los alumnos.**

Y por último la tercera, situación de aprendizaje, se ha pensado de cara al trabajo colaborativo que repercuta en el mismo centro. **La creación de un mural, en el que predominen los elementos geométricos pero que creen sensación de espacialidad, donde se trabajarán los contenidos referentes a las perspectivas ya sean axonométricas como cónicas.**

1 - En la primera situación de aprendizaje se pone en funcionamiento el trabajo colaborativo de búsqueda de documentación, de apreciación por el patrimonio, la necesidad de seguir trabajando por su cuidado, reconociendo la labor de grandes profesionales de oficios que hoy en día escasean y que tan necesarios son.

2 - En la segunda entra la motivación personal por el gusto de determinados tipos de hobbies o intereses personales que les caracterizan y les hace sentirse, pertenecientes a un grupo, pero que deben respetar a los que no tengan los mismos gustos.

3 - En la tercera se plantea una situación más global ya que su actuación va a estar siendo observada y dejará sensaciones en el resto de los compañeros del centro. Deben decidirse por el motivo en concreto, con lo cual la toma de decisiones deberá estar consensuada para lograr el objetivo común.

En todas ellas se tiene que demostrar esa madurez, que requiere el proceso:
¿qué sabemos?, ¿qué queremos saber? y por supuesto ¿qué he aprendido?
El compromiso y la auto-exigencia personal también estarán presentes.

A continuación, se desarrollan tres propuestas de situaciones de aprendizaje que les pueden ayudar a conseguir con éxito las ideas de proyectos significativos anteriores.

Título	POTENCIA, INVERSIÓN Y TANGENCIAS		
Etapa	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Identificar los distintos casos del trazado de tangencias y sus propiedades. Conocer el concepto de potencia y la construcción del eje y centro radical. Conocer el concepto de inversión y la construcción de figuras inversas. Entender la aplicación de la potencia para resolver casos de tangencias. Entender la aplicación de la inversión para resolver casos de tangencias.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

Fundamentación curricular

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos.
- Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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.	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. ▪ Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	Saber determinar el eje radical de dos circunferencias y el centro radical de tres circunferencias. Conocer el proceso para determinar puntos y figuras inversas en función de la posición del centro de inversión.	
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.		Resolver la forma de trazar circunferencias tangentes a rectas. Resolver la forma de trazar circunferencias tangentes a otras circunferencias o rectas.	

<p>Competencia específica 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>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.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones CAD. ▪ Construcciones gráficas en soporte digital. 	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
--	---	--	---	--

Productos

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoGebra.

Evaluación

- Rúbrica Mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

Recursos

<p>En marcha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Kahoot. <i>Lo que ya sé</i> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Programación de aula – Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
<p>¡Vamos allá!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Presentación. COMPRENDE. <i>Trazado de tangencias</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Potencia</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Inversión</i> • Procedimientos con explicación matemática (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría).

	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Refuerzo. <i>Trazado de tangencias</i> – Consolidación. <i>Trazado de tangencias</i> – Consolidación. <i>Inversión</i> – Profundización. <i>Trazado de tangencias sin conocer el radio</i> - Demostraciones matemáticas
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Resumen • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Prueba de evaluación y escala de calificación – Resumen. Potencia, inversión y tangencias - Resumen. Conceptos clave
Actividades finales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (alumno) - Autoevaluación • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (profesor) - Solucionario de <i>Actividades finales</i>
Nos proyectamos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Vídeo. GeoGebra. Tangencias, inversión y arcos arquitectónicos

Título	CURVAS CÓNICAS		
Etap	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	<p>Conocer la forma en que se generan las distintas curvas cónicas.</p> <p>Conocer los conceptos de foco, directriz y excentricidad en cada una de las curvas cónicas.</p> <p>Saber construir mediante puntos las distintas curvas cónicas.</p> <p>Saber trazar rectas tangentes a las cónicas desde un punto de la curva, un punto exterior o paralelas a una dirección.</p> <p>Saber determinar los puntos de intersección de las curvas cónicas con una recta.</p>		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Productos	Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD AutoCAD (I).		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.		
Temporalización	8 sesiones		

Fundamentación curricular

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
--------------------------	-------------------------	------------	----------------------	-------------

Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.	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)	A. Fundamentos geométricos <ul style="list-style-type: none"> 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. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales. 	Conoce qué son y cómo se determinan los focos, las directrices, los radios vectores y las circunferencias principal y focales de las curvas cónicas.	
			Sabe cómo dibujar una elipse, cómo trazar rectas tangentes y cómo hallar los puntos de intersección con una recta.	
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráficomatemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)		Sabe cómo dibujar una parábola, cómo trazar rectas tangentes y cómo hallar los puntos de intersección con una recta.	
	2.4. Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de		Sabe cómo dibujar una hipérbola, cómo trazar rectas tangentes y cómo hallar los puntos de intersección con una recta.	

específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.	construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)			
<p>Competencia específica 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.</p>	<p>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)</p> <p>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)</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital. ■ Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que darán respuesta a la situación de aprendizaje.

Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

Temporalización

Esta situación de aprendizaje se desarrolla durante 6 sesiones en el aula.

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque *Fundamentos geométricos*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como segunda situación de aprendizaje.

Organización espacios de aprendizaje

Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado *Nos proyectamos*, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.

Materiales y recursos

En marcha	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Kahoot. <i>Lo que ya sé</i> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> - Programación de aula - Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
¡Vamos allá!	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Presentación. COMPRENDE. <i>Curvas cónicas</i> - Animación. COMPRENDE. <i>Secciones de un cono</i> - Presentación. COMPRENDE. <i>Elipse</i> - Presentación. COMPRENDE. <i>Parábola</i> - Presentación. COMPRENDE. <i>Hipérbola</i> • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> - Refuerzo. <i>La elipse</i> - Consolidación. <i>Curvas cónicas y tangentes</i> - Profundización. <i>Intersección de rectas y curvas cónicas</i> - Demostraciones matemáticas
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Resumen • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> - Prueba de evaluación y escala de calificación - Resumen. <i>Curvas cónicas</i> - Resumen. <i>Conceptos clave</i>
Actividades finales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica Mis competencias (alumno) - Autoevaluación • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica Mis competencias (profesor) - Solucionario de <i>Actividades finales</i>
Nos proyectamos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo. <i>AutoCAD (I). Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola</i>

Evaluación

- Rúbrica Mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Valoración de la propia situación de aprendizaje

Título	SISTEMA DIÉDRICO (I): MÉTODOS		
Etapa	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	<p>Representar puntos, rectas y planos en sistema diédrico y marcar partes vistas y ocultas.</p> <p>Determinar intersecciones entre rectas, entre planos y entre rectas y planos.</p> <p>Establecer relaciones de paralelismo y perpendicularidad entre rectas, entre planos y entre rectas y planos.</p> <p>Determinar distancias entre puntos, rectas y planos.</p> <p>Realizar abatimientos de un punto, de una recta o de una figura, situados en un plano.</p> <p>Realizar cambios de plano vertical u horizontal de un punto, de una recta o de un plano.</p> <p>Realizar giros de un punto, de una recta o de un plano alrededor de un eje vertical o de punta.</p>		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Productos	Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD SketchUp (I).		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.		
Temporalización	8 sesiones		

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. (CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CCEC3.1. CCEC4.1.)
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE3)
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

(STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CC4, CE1)

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. (STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE2, C3, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.	3.1. Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de 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) 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de	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.	Sabe determinar la intersección entre planos y entre rectas y planos.	
			Resuelve ejercicios de paralelismo y perpendicularidad	
			Sabe determinar distancias entre puntos, rectas y planos.	
			Realiza abatimientos, giros y cambios de plano de puntos, rectas, planos y figuras planas.	

	resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)			
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2	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)	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital. ■ Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

En marcha: La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

¡Vamos allá!: Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que darán respuesta a la situación de aprendizaje.

Conceptos clave: Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

Actividades finales: Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

Temporalización

Esta situación de aprendizaje se desarrolla durante 10 sesiones en el aula.

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque *Geometría descriptiva*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como cuarta situación de aprendizaje.

Organización espacios de aprendizaje

Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado *Nos proyectamos*, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.

Materiales y recursos

En marcha	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Kahoot. <i>Lo que ya sé</i> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Programación de aula – Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
¡Vamos allá!	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Presentación. COMPRENDE. <i>Introducción</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Intersecciones</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Paralelismo</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Perpendicularidad</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Distancias</i> – Animación. COMPRENDE. <i>El diédrico como herramienta de cálculo geométrico en el espacio</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Abatimientos</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Cambios de plano</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Giros</i> – Presentación. COMPRENDE. <i>Aplicaciones</i> – Animación. COMPRENDE. <i>Aplicación práctica de herramientas gráficas en sistema diédrico</i> • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Nomenclatura en sistema diédrico – Refuerzo. <i>Repasamos puntos, recta y plano</i>

	<ul style="list-style-type: none"> – Consolidación. <i>Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad</i> – Profundización. <i>Intersección de planos y visibilidad</i> – Profundización. <i>Distancias</i> - Consolidación. <i>Abatimientos, cambios de plano y giros</i> - <i>Dar el paso al BIM</i>
Conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Resumen • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Prueba de evaluación y escala de calificación – Resumen. Sistema diédrico (I): métodos - Resumen. Conceptos clave
Actividades finales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (alumno) – Autoevaluación • Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica Mis competencias (profesor) - Solucionario de <i>Actividades finales</i>
Nos proyectamos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> – Vídeo. <i>SketchUp (I). Modelado tridimensional de una escalera</i>

Evaluación

- Rúbrica Mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Valoración de la propia situación de aprendizaje

a) Las características del grupo clase.

1. Número de alumnos que integran el grupo aula.
2. Número de alumnos que requiere atención individualizada.
3. Características físicas, cognitivas y afectivas generales del grupo clase.
4. Nivel de competencia curricular del alumnado

b) Resultados y conclusiones más significativas de la evaluación inicial.

c) Unidades Temporales de Programación

1.º El diseño de cada situación de aprendizaje.

2.º En su caso, las medidas establecidas en los planes específicos y en las adaptaciones curriculares que afecten a cada situación de aprendizaje.

3.º La puesta en práctica de cada situación de aprendizaje.

Título y contextualización: identificación de la situación a partir de un reto o problema, descripción de la misma, motivación y producto final.

– Fundamentación curricular:

✓ Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir.

✓ Descriptores operativos que se pretenden desarrollar.

✓ Competencias específicas

✓ Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las materias y los contenidos transversales que es necesario movilizar.

✓ Vinculación de los descriptores operativos con las competencias específicas y los criterios de evaluación.

– Metodología.

✓ Métodos: estilos, estrategias y técnicas.

✓ Organización del alumnado y agrupamientos.

✓ Cronograma y organización del tiempo.

✓ Organización del espacio.

✓ Materiales y recursos.

– Planificación de actividades y tareas.

– Atención a las diferencias individuales.

– Proceso de evaluación: indicadores de logro en los que se subdividan los criterios de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación, criterios y herramientas para la calificación, momentos en los que se evaluará y agentes evaluadores.

– Valoración de la situación de aprendizaje.

d) Los resultados del proceso de evaluación de los aprendizajes del alumnado.

Incluirán técnicas e instrumentos de evaluación asociados a los criterios de evaluación y/o a los indicadores de logro; momentos en los que se llevará a cabo la evaluación; agentes evaluadores y criterios de calificación de la materia asociados, preferentemente, a los criterios de evaluación

e) Los datos más significativos de la revisión de la programación de aula.

Por tanto, en este apartado se deberán registrar y describir las cuestiones más relevantes de la revisión de la programación de aula, incorporando, en su caso, las propuestas de mejora de las situaciones de aprendizaje.

PROPUESTAS DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SA 1 - 1º ESO

LOS ELEMENTOS VISUALES

Realizando un paralelismo con el aprendizaje del lenguaje oral y escrito, los alumnos descubren la fuerza comunicativa de los elementos visuales más sencillos, punto, línea, plano y textura, y su fuerza expresiva, así como valoran la fuerza de la obra abstracta.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

- **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

A - B - D - J - L

- **Descriptorios operativos que se desarrollan:**

CCL 1-2-3 STEM 3 CD 1-2-5 CPSAA 1-3-4 CC 1-2 -3 CE 3 CCEC 1-2-3-4

- **Competencias específicas.**

CE1- 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.

CE2- 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.

CE3- 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.

CE4- 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.

CE5- 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.

CE6- 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

CE8- 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:**

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

2.1 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)

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)

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)

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)

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)

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)

- **Contenidos de las materia:**

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

- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.

- Los géneros y los estilos artísticos.

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

B. 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.

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

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

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.

- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

- **Contenidos transversales:**

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual
- Emprendimiento social y empresarial
- La educación emocional y en valores
- La igualdad de género
- La creatividad
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza
- La formación estética.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

METODOLOGÍA

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará tres retos de creación artística, uno de ellos en realizado en grupo. Además, utilizará se realizará un trabajo con ordenador para conocer los conocimientos y habilidades de los alumnos.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando tanto valor al proceso como al resultado.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual y en grupo

- **Cronograma y organización del tiempo.**

15 sesiones

- **Organización del espacio.**

En el aula, situados los alumnos en parejas

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, regla, ordenadores, materiales variados

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Análisis de los contenidos del tema 1 del libro a través de un PowerPoint sobre el color con explicaciones, análisis conjunto e individual de ejemplos, lectura en alto.

3º- Realización de una ficha resumen de los contenidos trabajados

4º- Elaboración de dos láminas, el alumno se acerca a la pintura abstracta a partir de la combinación de los elementos visuales, punto, línea, plano, textura y ayudado por el color.

Lámina 1- Realización de una obra abstracta con sensación de movimiento y dinamismo, el alumno realizará diferentes fotografías del proceso de trabajo, explicando el trabajo realizado mediante la utilización del ordenador.

Lámina 2- A partir del análisis de diferentes obras abstractas el alumno realizará una composición abstracta a partir de la combinación de líneas y puntos.

Lámina 3- Realización en grupo de un retrato con collage, a partir de la obra de Hanoch Viven, los alumnos realizan un retrato efímero.

6º- Realización de una **prueba teórica escrita** para valorar los contenidos teóricos adquiridos.

6º- **Valoración** y exposición de las dos láminas elaboradas.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones metodológicas y significativas a los alumnos que lo precisen.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas escritas.
- **Criterios y herramientas para la calificación:** Rúbrica
- **Momentos en los que se evaluará:** A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- **Agentes evaluadores:** heteroevaluación y autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

El color es el elemento visual que más protagonismo tiene en la imagen, en esta SA el alumnado conocerá las obras de grandes mujeres artistas a través de sus obras así como de las características de algunos movimientos artísticos en ellos que el color tiene el máximo protagonismo, a partir de ahí analizarán los colores, los organizarán y conocerán las técnicas húmedas, la témpera. El alumno utilizará el color para expresar ideas y sentimientos mediante témperas, los ejercicios serán expuestos en el centro.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

- **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

A - B - D - J - L

- **Descriptorios operativos que se desarrollan:**

CCL 1-2-3 STEM 3 CD 1-2-5 CPSAA 1-3-4 CC 1-2 -3 CE 3 CCEC 1-2-3-4

- **Competencias específicas.**

CE1- 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.

CE2- 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.

CE3- 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.

CE4- 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.

CE5- 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.

CE6- 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

CE8- 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:**

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)

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)

3.4 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)

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)

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)

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)

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)

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)

- **Contenidos de la materia:**

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

- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.

- Los géneros y los estilos artísticos.

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

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

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación
- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

• Contenidos transversales:

-
- La comprensión lectora.
 - La expresión oral y escrita.
 - Comunicación audiovisual
 - La educación emocional y en valores
 - La creatividad
 - La igualdad de género
 - Tecnología de la información
 - Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza
 - La formación estética.
 - El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

METODOLOGÍA

• Métodos: estilos, estrategias y técnicas.

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el aula. La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando tanto valor al proceso como al resultado.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y realización de dos proyectos creativos plásticos.

• Organización del alumnado y agrupamientos.

Individual

• Cronograma y organización del tiempo.

15 sesiones

- **Organización del espacio.**

En el aula, situados los alumnos en parejas

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, regla.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Análisis de los contenidos del tema 1 del libro a través de un PowerPoint sobre el color con explicaciones, análisis conjunto e individual de ejemplos, lectura en alto.

3º- Realización de una ficha resumen de los contenidos trabajados

4º- Elaboración de dos láminas, el color, la experimentación con la témpera y el conocimiento de obras de diferentes artistas mujeres será la referencia de las dos actividades. El alumno llevará a cabo un proceso de creación a través de la realización de cuatro bocetos, utilizará el recurso de cuadrícula para ampliar la propuesta seleccionada a su lámina y realizará un cuadrante por la parte de detrás con sus datos y reflexiones escritas sobre el ejercicio. Al finalizar, el alumno realizará una autoevaluación del proceso y del resultado a partir de unas rúbricas dadas por el profesor.

Lámina 1- Realización de una obra abstracta a partir de los diseños textiles de la artista Sonia Delaunay.

Lámina 2- Realización de una obra figurativa a partir de las obras expresionistas de diferentes mujeres artistas.

5º- Realización de una ficha sobre una mujer artista.

6º- Realización de una **prueba teórica escrita** para valorar los contenidos teóricos adquiridos.

6º- **Valoración** y exposición de las dos láminas elaboradas.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones metodológicas y significativas a los alumnos que lo precisen.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas escritas.
- **Criterios y herramientas para la calificación:** Rúbrica

- **Momentos en los que se evaluará:** A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- **Agentes evaluadores:** heteroevaluación y autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

El valor comunicativo de las imágenes es fundamental en la materia de EPVA. Con esta SA el alumnado desarrollará varios aprendizajes, el alumno utilizará las imágenes para expresar ideas y sentimientos, analizará las imágenes de nuestro entorno conocerá los códigos, la sintaxis, funciones de la imagen y procesos de percepción para finalmente cada alumno creará sus propias imágenes con un significado original y único valorando el proceso y reflexionando sobre el resultado, exponiéndolas en el aula respetando las opiniones y valorando las creaciones de los compañeros.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

- **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

A - B - D - J - L

- **Descriptores operativos que se desarrollan:**

CCL 1-2 STEM 3 CD 1-2-3-5 CPSAA 1-3-4-5 CE 3 CCEC 1-2-3-4

- **Competencias específicas.**

CE1 - CE 2 - CE 3 - CE 4 - CE 5 - CE 6 - CE 8

- **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)

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)

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)

3.4 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)

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)

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)

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)

8.4 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)

- **Contenidos de las materia:**

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

- Los géneros y los estilos artísticos.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras
- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

- **Contenidos transversales:**

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- Competencia digital
- La educación emocional y en valores
- Igualdad de género
- La creatividad
- Tecnología de la información y comunicación.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza
- La formación estética.
- Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

METODOLOGÍA

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el aula.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando tanto valor al proceso como al resultado.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y realización de dos proyectos creativos plásticos.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual

- **Cronograma y organización del tiempo.**

15 sesiones

- **Organización del espacio.**

En el aula, situados los alumnos en parejas

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, regla.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Análisis de los contenidos del tema 1 del libro a través de un PowerPoint sobre el lenguaje visual con explicaciones, análisis conjunto e individual de ejemplos, lectura en alto.

3º- Realización de dos actividades para reflexionar sobre los contenidos explicados: ficha de análisis de imágenes y elaboración de un esquema dirigido de la unidad.

4º- Elaboración de dos láminas:

El factor comunicativo, expresivo y transmisor de emociones es la base de la creación de las imágenes.

En las dos actividades el alumno:

Llevará a cabo un proceso de creación a través de la realización de cuatro bocetos.

Utilizará el recurso de cuadrícula para ampliar la propuesta seleccionada a su lámina

Realizará un cuadrante por la parte de detrás con sus datos y reflexiones escritas sobre el ejercicio.

Al finalizar realizará una autoevaluación del proceso y del resultado a partir de unas rúbricas dadas por el profesor.

Lámina 1- Realización de la ilustración de un lema/precepto en el que se transmita el mensaje del texto a través de la imagen, el alumno debe utilizar un recurso compositivo para atraer la atención del espectador. Técnica: Lapiceros de colores.

Lámina 2- Realización de una viñeta de cómic con elementos específicos del código visual del cómic. incluyendo como mínimo líneas cinéticas y metáforas visuales. Técnica: Lapiceros de colores y/o rotuladores.

5º- Realización de una **prueba teórica escrita** para valorar los contenidos teóricos adquiridos.

5º- **Valoración** y exposición de las dos láminas elaboradas.

6º- Realización de marcos de colores en A3 para la **exposición** de los ejercicios en el aula de referencia.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones metodológicas y significativas a los alumnos que lo precisen.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas escritas.
- **Criterios y herramientas para la calificación:** Rúbrica
- **Momentos en los que se evaluará:** A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- **Agentes evaluadores:** heteroevaluación y autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

La funcionalidad de la geometría está presente en nuestra vida cotidiana, desde cada objeto que utilizamos hasta en la naturaleza. Los alumnos en esta situación de aprendizaje aplicarán sus conocimientos para diseñar una superficie modular y le darán una función.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

- **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

A – B – E – J – L

- **Descriptorios operativos que se desarrollan:**

CCL 1-2-3	STEM 1-3-4	CD 1-2-3-5	CPSAA 1-3-4-5	CC 1-3	CE 3	CCEC
		1-2-3-4				

- **Competencias específicas.**

CE5 - CE6 - CE7 - CE8

- **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)

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)

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)

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 grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)

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)

• **Contenidos de las materia:**

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- Las TIC en transformaciones grafico-plásticas de la imagen.
- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.
- Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.
- 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

• **Contenidos transversales:**

- Comprensión lectora
- La expresión oral y escrita.
- La competencia digital.
- El fomento del espíritu crítico y científico
- La creatividad
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

- La formación estética.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

METODOLOGÍA

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística con aplicación de la geometría en el campo del diseño, el primero será la realización de un elemento modular con una base geométrica con reto el diseño de una superficie a partir de la repetición del módulo y la aplicación de la geometría en la composición con el diseño de una postal de navidad a partir de la espiral aurea.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando tanto valor al proceso como al resultado.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, la práctica de los procedimientos geométricos y la realización del proyecto.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual

- **Cronograma y organización del tiempo.**

30 sesiones

- **Organización del espacio.**

En el aula, situados los alumnos en parejas

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, instrumentos de dibujo técnico, portátiles, programa Inkscape.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

Se estructura el desarrollo de la situación de aprendizaje en dos bloques:

Bloque 1– Diseño del módulo geométrico

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Análisis de los contenidos del tema “Trazados geométricos, formas poligonales y enlaces” del libro, explicación de las construcciones, partiendo de los conocimientos de los alumnos se va trabajando la autonomía del alumno en la realización de los trazados, de los más sencillo a más complejos, primero el alumno realiza los trazados a partir de las explicaciones con la ayuda del profesor, segundo en parejas con la ayuda del compañero y finalmente el alumno solo con la realización de una prueba escrita.

3º- El alumno diseña un módulo con una base geométrica, realiza bocetos a modo de croquis, a partir de la propuesta seleccionada realiza un dibujo constructivo del módulo con trazados geométricos.

Bloque 2– Diseño de una superficie a partir de una red modular

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos, se introducirá la actividad a partir de la abstracción geométrica y la funcionalidad de la geometría en el arte y diseño.

2º- Análisis de los contenidos del tema “Transformaciones geométricas y proporcionalidad” del libro, explicación de las construcciones, partiendo de los conocimientos de los alumnos se va trabajando la autonomía del alumno en la realización de los trazados, de los más sencillo a más complejos, primero el alumno realiza los trazados a partir de las explicaciones con la ayuda del profesor, segundo en parejas con la ayuda del compañero y finalmente el alumno solo con la realización de una prueba escrita.

3º- El alumno con la aplicación Inkscape realiza crea una superficie a partir de la repetición del módulo, aplicando los movimientos, repeticiones, simetrías... así como valoraciones cromáticas.

4º- El alumno dará a la superficie diseñada una función: estampado textil, papel pintado, alfombra...

Bloque 3– Diseño de una postal navideña con una composición con base geométrica

1º-El alumno construirá en un folio una espiral áurea

2º- El alumno realiza sobre lámina una composición relacionada con la navidad realizando la composición a partir de la espiral áurea, técnica libre.

Al finalizar realizará una autoevaluación del proceso y del resultado a partir de unas rúbricas dadas por el profesor. Y se realizará una exposición de los diseños elaborados, así como se presentarán al concurso de postales del instituto.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones metodológicas y significativas a los alumnos que lo precisen.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: portfolio, (prácticas, bocetos y diseños) y rendimiento: pruebas escritas.
- **Criterios y herramientas para la calificación:** Rúbrica
- **Momentos en los que se evaluará:** A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- **Agentes evaluadores:** el profesor y el alumno mediante la autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

EL PODER DE LA IMAGEN

El valor comunicativo de las imágenes es fundamental en la materia de EPVA. Con esta SA el alumnado desarrollará varios aprendizajes, el alumno analizará las imágenes de nuestro entorno, conocerá los procesos de percepción, códigos, la sintaxis, funciones de la imagen, nos centraremos en el poder de la imagen como creador de espacios imposibles o irreales y su poder de manipulación en la publicidad. Los alumnos crearán sus imágenes con un significado original y único valorando el proceso y reflexionando sobre el resultado, respetando las opiniones y valorando las creaciones de los compañeros.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

- **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

A - B - C - D - E - F - G - J - I

- **Descriptores operativos que se desarrollan:**

CCL 1-2-3 STEM 1-3-4 CD 1-2-3-5 CPSAA 1-3-4-5 CC 1-2-3 CE 3 CCEC 1-2-3-4

- **Competencias específicas.**

CE1- CE2- CE3- CE4- CE5- CE6- CE7- CE8

- **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)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

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)

8.3- 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)

- **Contenidos de la materia:**

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

- 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.

B. 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.
- 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.

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

- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.

D. 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.
- 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

• Contenidos transversales:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico

- La educación emocional y en valores
- La igualdad de género
- La creatividad
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza
- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

METODOLOGÍA

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el centro.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para que sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que se van planteando, desde la creatividad y dando valor tanto al proceso como al resultado.

Se priorizará la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y realización de dos proyectos creativos plásticos.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual y en pequeños grupos

- **Cronograma y organización del tiempo.**

13 sesiones

- **Organización del espacio.**

Aula de plástica, exposición en la entrada del instituto.

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, material de dibujo técnico, portátiles.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Análisis de los contenidos del tema “Percepción visual y lectura de imágenes” del libro a través de un PowerPoint con explicaciones, vídeos, análisis de obras de arte e imágenes publicitarias principalmente.

3º- Elaboración de dos ejercicios prácticos para trabajar el poder de la imagen:

- a) Creación de una ilusión óptica
- b) Creación de una imagen exhortativa de denuncia sobre los objetivos 20/30 a través de un fotomontaje.

4º- Realización de una **prueba teórica escrita** para valorar los contenidos teóricos adquiridos.

5º- **Valoración** y exposición de los ejercicios realizados.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones metodológicas y significativas a los alumnos que lo precisen.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: análisis orales, portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas escritas.
- **Criterios y herramientas para la calificación:** Rúbrica
- **Momentos en los que se evaluará:** A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- **Agentes evaluadores:** el profesor y el alumno mediante autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y mejorar sus aprendizajes así como revisar el diseño de la SA para realizar los cambios y mejoras necesarias.

En esta situación de aprendizaje nos centramos en los elementos visuales y su sintaxis, nos introducimos de lleno en el mundo de la imagen desde una visión del mundo a través del arte, centrándonos principalmente en su valor expresivo y la responsabilidad de valoración y conservación de la obra de arte.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR:

- **Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir:**

A - B - C - D - E - F - G - J - I

- **Descriptorios operativos que se desarrollan:**

CCL 1-2-3 STEM 3 CD 1-2-3-5 CPSAA 1-3-4-5 CC 1-2- CE 3 CCEC 1-2-3-4

- **Competencias específicas.**

CE1- CE2- CE3- CE4- CE5- CE6- CE7- CE8

- **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)

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)

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).

3.3- 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)

4.1- Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)

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)

5.3- 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)

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)

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)

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)

- **Contenidos de las materia:**

A. 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.

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

- El color, la forma y la textura en la composición.
- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráficoplástico

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

- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.
- Soportes y Tipos.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- 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

- **Contenidos transversales:**

-
- La comprensión lectora.
 - La expresión oral y escrita.
 - La comunicación audiovisual.
 - El fomento del espíritu crítico y científico
 - La educación emocional y en valores
 - La igualdad de género
 - La creatividad
 - La formación estética.
 - El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

METODOLOGÍA

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

La metodología aplicada en esta SA será variada, el profesor asumirá un papel más directivo en una primera parte para transmitir los saberes básicos y en la segunda parte el protagonista será el alumno el que se planteará dos retos de creación artística resueltos a partir de procesos creativos, para finalmente realizar una exposición conjunta en el centro.

Visita Museo Guggenheim.

Charla sobre la evolución de la pintura a lo largo de la historia a través de mujeres artistas.

Realización de una obra artística.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Individual y en pequeños grupos

- **Cronograma y organización del tiempo.**

15 sesiones

- **Organización del espacio.**

Aula de plástica, exposición en la entrada del instituto.

Charla en el aula de usos múltiples

Museo Guggenheim.

- **Materiales y recursos.**

Libro de texto, ordenador, Smart, material elaborado por el profesor (fichas de análisis, power point, esquemas de repaso, materiales adaptados...), pinturas, rotuladores, láminas, folios, material de dibujo técnico, portátiles.

Colaboración de la historiadora de arte Esther Lopez Sobrado en la ponencia "Mujeres artistas a lo largo de la historia"

Desplazamiento a Bilbao para realizar una visita al museo Guggenheim y realizar una Gymkana fotográfica en Bilbao.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.

1º- Presentación del tema, valoración de conocimientos previos.

2º- Como motivación se realizará una visita al museo Guggenheim en Bilbao, donde los alumnos realizarán una visita guiada al museo, obra de la exposición sobre Miró y obra de la colección y así como realizarán una gymkana fotográfica por Bilbao.

3º- Análisis de los contenidos del tema “Elementos visuales” del libro a través de un PowerPoint con explicaciones, vídeos, análisis de obras de arte, nos centraremos principalmente en el valor expresivo, comunicativo y función tridimensional de cada elemento.

3º- Elaboración de una obra artística: Creación de una obra introduciendo los elementos plásticos a partir del análisis de obras de Miró, el surrealismo, de la figuración hacia la abstracción.

6º- Charla sobre la evolución de la pintura a lo largo de la historia a través de mujeres artistas.

4º- Realización de una **prueba teórica escrita** para valorar los contenidos teóricos adquiridos.

5º- Trabajo de reflexión sobre la visita a Bilbao.

6º- **Valoración** y exposición de las ejercicios realizados.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

Adaptaciones metodológicas y significativas a los alumnos que lo precisen.

PROCESO DE EVALUACIÓN:

- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Instrumentos de observación: guía de observación, de desempeño: análisis orales, portfolio, (fichas, esquemas, bocetos y láminas) y rendimiento: pruebas escritas.
- **Criterios y herramientas para la calificación:** rúbrica, examen teórico
- **Momentos en los que se evaluará:** A lo largo de todo el proceso de aprendizaje, inicial y diagnóstica, continua y final.
- **Agentes evaluadores:** el profesor y el alumno mediante autoevaluación.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A lo largo del desarrollo de la SA y con su finalización se llevarán a cabo las flexiones necesarias para la valoración de resultados, consecución de logros y estimación de limitaciones y dificultades, con el fin de dar a los alumnos los refuerzos necesarios, adaptar la SA a las características del alumnado, potenciar y