

IES Tierra de  
Campos

Departamento de  
Dibujo.

Programación  
Didáctica. LOMLOE  
y LOMCE

Curso 2022-23

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1 EL DEPARTAMENTO.....	5
1.2 MARCO LEGAL LOMLOE.....	6
<b>2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º Y 3º ESO.....</b>	<b>7</b>
2.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.....	7
2.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA..	8
2.3 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	9
2.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.....	10
2.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS ASOCIADOS.....	13
2.5.1 1º ESO.....	13
2.5.2 3º ESO .....	33
<b>3. DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO.....</b>	<b>52</b>
3.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.....	52
3.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA.	52
3.3 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	53
3.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.....	54
3.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS	

ASOCIADOS.....	57
<b>4. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRASVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.....</b>	<b>68</b>
<b>5. METODOLOGIA DIDÁCTICA.....</b>	<b>69</b>
5.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.....	70
5.2 MÉTODOS PEDAGÓGICOS: ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	71
5.3 TIPOS DE AGRUPAMIENTOS Y ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS...	77
<b>6. CONCRECIÓN DE LOS PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.....</b>	<b>78</b>
6.1 SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	79
<b>7. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR .....</b>	<b>81</b>
<b>8. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.....</b>	<b>82</b>
<b>9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....</b>	<b>85</b>
<b>10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.</b>	<b>86</b>
10.1 CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN.....	86
10.2 PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	88
10.3 REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN.....	95
10.4 QUÉ EVALUAR.....	97
10.5 CÓMO EVALUAR.....	98
10.6 CUANDO EVALUAR .....	98
10.7 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	99
10.8 MECANISMOS DE RECUPERACIÓN.....	101

10.9. EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA .....	102
10.10. PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERE LA MATERIA EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA .....	103
11. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....	103
12. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.....	105
13. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	106
14. PROGRAMACIÓN 4ºESO. LOMCE.....	108
14.1 LEGISLACIÓN.....	108
15. CARACTERÍSTICAS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.....	109
16. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA PARA LA ETAPA E.S.O.....	111
17. COMPETENCIAS BÁSICAS (LOMCE .....	112
17.1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	112
18. CONTENIDOS.....	113
19. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	115
20. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	117
21. PERFIL DE LAS COMPETENCIAS. RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESTABLECIDOS PARA 4º ESO.....	118
22. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIA DE LOS CONTENIDOS.....	122
23. IDENTIFICACIÓN DE LOS ESTÁNDARES Y CONOCIMIENTOS BÁSICOS. PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.....	123
24. METODOLOGÍA. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.....	124
24.1. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES PARA LA E.S.O.....	124
24.2. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS PROPIOS DEL ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA,	

VISUAL Y AUDIOVISUAL.....	126
<b>25. EVALUACIÓN.....</b>	<b>127</b>
25.1. PROCEDIMIENTOS, (ESTRATEGIAS) E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.....	127
25.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	128
25.3. CRITERIOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES.....	131
25.4. PROCESOS DE RECUPERACIÓN Y APOYOS PREVISTOS.....	132
<b>26. DISEÑO DE MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO PARA ALUMNOS CON NECESIDADES DE APRENDIZAJE. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ADAPTACIONES CURRICULARES.....</b>	<b>132</b>
<b>27. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....</b>	<b>133</b>
<b>28.PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS Y SUS INDICADORES DE LOGRO.....</b>	<b>135</b>
<b>29. CRITERIOS PARA EVALUAR LA PRÁCTICA DOCENTE.....</b>	<b>137</b>

#### **Referencias de género.**

Este documento se ha elaborado desde una perspectiva de igualdad de género, si bien en ocasiones para aludir a términos genéricos se puede haber utilizado el género gramatical masculino con el único propósito de simplificar y favorecer la lectura del documento, entendiendo que se hace referencia tanto al género masculino como femenino, en igualdad de condiciones y sin distinción alguna.

## 1. INTRODUCCIÓN.

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

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

### 1.1 EL DEPARTAMENTO.

Es unipersonal y está formado por Fernando Sánchez Blanco, Jefe de Departamento, que se encarga de impartir todos los cursos y materias.

Materias y cursos.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º, 3º ESO y Dibujo Técnico en 1º de Bachillerato (LOMLOE)

Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º ESO (LOMCE)

## **1.2 MARCO LEGAL.**

### **LOMLOE.**

RD 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

D 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.

Instrucción de 22 de febrero de 2023, de la Secretaría General, por la que se establecen orientaciones para la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, así como los documentos oficiales de evaluación para el curso académico 2022-2023

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

## **2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

### **2.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.**

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta de diferentes modos en múltiples manifestaciones y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo y la sociedad. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas, así como conocimientos, destrezas y actitudes, necesarias para su materialización en la representación de formas, actos y producciones artísticas. La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, técnicas y formatos utilizados. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina y su recepción cultural haciéndola más accesible tanto en la producción como la difusión. Esto ha llevado a una diversificación y un incremento exponencial de la presencia de

las imágenes en la vida cotidiana motivo por el cual se hace indispensable que el alumnado adquiera la capacidad de un análisis crítico, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico. En este sentido es importante recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La materia está diseñada a partir de ocho 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. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan



desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

## **2.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA.**

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que, a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## **2.3 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

### **Competencia en comunicación lingüística.**

Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

### **Competencia plurilingüe**

Varios recursos que se proporcionan al alumnado serán en otros idiomas, esencialmente inglés. Esto es debido a que, en esta disciplina, un buen número de textos y recursos se encuentran en inglés. Se realiza esta actuación para superar la barrera que supone encontrar un texto en inglés e ignorarlo.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

### **Competencia digital.**

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades

que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

### **Competencia personal, social y aprender a aprender.**

Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

### **Competencia ciudadana.**

La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

**Competencia emprendedora.**

Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

**Competencia en conciencia y expresión culturales.**

El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

**2.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA. MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.**

En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia les proporcionará los conocimientos necesarios para identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas, analizarlas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas.

La segunda y tercera competencia permitirán al alumnado analizar y explicar las diferentes producciones plásticas de forma respetuosa, tanto de manera individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización.

Las competencias cuarta y quinta desarrollan destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad expresando sus emociones y sentimientos y desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión y crítica.

La competencia sexta integrará en el alumnado la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones.

La competencia séptima comprende la aplicación de distintas técnicas y recursos integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico y por último en la competencia octava el alumnado producirá obras artísticas individual o colectivamente fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales, teniendo en cuenta las intenciones y el público al que van dirigidas.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

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

## **2.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS ASOCIADOS.**

### **2.5.1. 1º ESO.**

#### Competencia específica 1

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

1.1.1 Comprende el significado y la finalidad que poseen las imágenes planteándose cuestiones como su momento histórico, avances científicos y contexto social y político, y reflexiona sobre la importancia del lenguaje visual como elemento de comunicación.

1.1.2 Analiza imágenes y expresa su opinión sobre el significado del mensaje transmitido cuestionando estereotipos.

1.1.3 Muestra actitudes de interés, apertura y respeto

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.2.1 Analiza e interpreta diferentes obras de arte, estudia la trayectoria de distintos artistas o estilos, así como sus procedimientos procesos de elaboración y composiciones y expresa su opinión y los sentimientos que le genera.

1.2.2 Identifica en el entorno el patrimonio cultural y artístico y reconoce la importancia de su respeto y conservación.

1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)

1.3.1 Practica la realización de trazados geométricos empleando correctamente los instrumentos adecuados: escuadra, cartabón y compás y atendiendo a los conceptos elementales relacionados.

#### Competencia específica 2

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

2.1.1 Emplea el lenguaje visual como herramienta para fomentar en el aula la convivencia y el respeto a las diferencias, realizando proyectos colaborativos.

2.1.2 Entiende el proceso de percepción de las imágenes, analiza el valor representativo de las mismas y lo aplica en sus obras atendiendo al mensaje que se pretende transmitir.

2.1.3 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas para expresarse a través de sus obras y explora diferentes posibilidades compositivas.

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

2.2.1 Entiende conceptos relacionados con el tamaño, la simetría y la proporción y los aplica en sus dibujos.

2.2.2 Analiza diferentes obras plásticas y experimenta con diversas técnicas y materiales para reproducirlas.

### Competencia específica 3

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

3.1.1 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor y su capacidad transformadora.

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

3.2.1 Identifica cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados, explora sus modos de utilización y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.

3.2.2 Emplea técnicas de montaje y retoque digital para modificar fotografías con una intencionalidad expresiva y comunicativa.

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. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)

3.3.1 Experimenta en sus creaciones con diferentes conceptos y modelos de representación y expresión plástica.

3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y

visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)

3.4.1 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas de cualquier índole en todas sus fases: investigación, creación y difusión.

3.4.2 Valora las técnicas y los materiales utilizados por los artistas como elementos relevantes para conocer sus obras e interpretar con más detalle su carácter y finalidad.

#### Competencia específica 4

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

4.1.1 Describe los recursos que utilizan los artistas para expresarse a través de sus obras y explora diferentes posibilidades compositivas.

4.1.2 Conoce cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados, aplica sus modos de utilización y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.

4.1.3 Identifica cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados, explora sus modos de utilización y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.

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

4.2.1 Utiliza el concepto de lenguaje visual usando diferentes referentes culturales y estéticos, aplicándolo en sus propias creaciones artísticas.

#### Competencia específica 5

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

5.1.1 Valora las técnicas y los materiales utilizados por los artistas como elementos relevantes para conocer sus obras e interpretar con más detalle su carácter y finalidad.

5.1.2 Experimenta con diferentes técnicas, materiales y soportes aproximándose al lenguaje plástico y la expresión del arte contemporáneo. Expresa y comparte su opinión sobre este tipo de obras.



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

5.2.1 Analiza, busca información e identifica las diferentes características en obras plásticas y experimenta con diversas técnicas y materiales para reproducirlas.

5.2.2 Valora su propio proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta tanto sus trabajos individuales como el papel que ejerce en los colaborativos.

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

5.3.1 Utiliza los recursos que utilizan los artistas para expresarse a través de sus obras y explora diferentes posibilidades compositivas.

5.3.2 Confecciona sus obras artísticas potenciando su creatividad e imaginación y desarrolla una buena actitud ante las críticas constructivas sobre sus trabajos.

5.3.3 Evalúa su proceso de trabajo y expresa oralmente los sentimientos vinculados con el proceso de trabajo en esta disciplina.

#### Competencia específica 6

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

6.1.1 Percibe la vinculación existente entre el arte abstracto y el arte figurativo tras el análisis de obras de arte y lo aplica en sus creaciones propias utilizando los materiales adecuados.

6.1.2 Utiliza sus señas de identidad en producciones artísticas utilizando como referente las manifestaciones artísticas actuales.

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

6.2.1 Muestra interés por ampliar su conocimiento sobre la materia e iniciativa por aplicar los aprendizajes adquiridos para comprender y crear obras plásticas.

#### Competencia específica 7

7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las

posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)

7.1.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.

7.1.2 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor.

7.1.3 Valora su propio proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta tanto sus trabajos individuales como el papel que ejerce en los colaborativos.

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

7.2.1 Practica la realización de trazados geométricos empleando correctamente los instrumentos adecuados: escuadra, cartabón y compás y atendiendo a los conceptos elementales relacionados.

7.2.2 Reflexiona sobre el uso práctico del dibujo técnico en su vida cotidiana y valora el orden y la limpieza al realizar este tipo de tareas.

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

7.3.1 Conoce las manifestaciones básicas del dibujo y representa sus obras basándose en los diferentes tipos existentes.

7.3.2 Identifica, discrimina y define los diferentes elementos característicos de los círculos y las circunferencias.

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

7.4.1 Analiza elementos arquitectónicos para definir sus líneas, colores y texturas e interpretar los elementos de su construcción y espaciales en sus producciones artísticas.

7.4.2 Conoce cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.

Competencia específica 8

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

8.1.1 Emplea el lenguaje visual como herramienta para fomentar valores de convivencia y respeto a las diferencias.

8.1.2 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor.

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

8.2.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.

8.2.2 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas de cualquier índole en todas sus fases: investigación, creación y difusión.

8.2.3 Participa activamente en los trabajos grupales asumiendo con iniciativa y responsabilidad sus tareas.

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

8.3.1 Evalúa su proceso de trabajo y expresa oralmente los sentimientos vinculados con el proceso de trabajo en esta disciplina.

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

8.4.1 Confecciona sus obras artísticas potenciando su creatividad e imaginación, es consciente de sus aciertos y errores y desarrolla una buena actitud ante las críticas constructivas sobre sus trabajos.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN 1			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C. TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>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)</p>	<p>A.-Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>A.1-Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <p>A.2-Los géneros y los estilos artísticos.</p> <p>A.3-Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>	<p>La comprensión lectora.</p> <p>La expresión oral y escrita.</p>	<p>1.1.1 Comprende el significado y la finalidad que poseen las imágenes planteándose cuestiones como su momento histórico, avances científicos y contexto social y político, y reflexiona sobre la importancia del lenguaje visual como elemento de comunicación.</p> <p>1.1.2 Analiza imágenes y expresa su opinión sobre el significado del mensaje transmitido cuestionando estereotipos.</p> <p>1.1.3 Muestra actitudes de interés, apertura y respeto</p>
<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos</p>		<p>Valores y oportunidades de Castilla y León.</p>	<p>1.2.1 Analiza e interpreta diferentes obras de arte, estudia la trayectoria de distintos artistas o estilos, así como sus procedimientos procesos de</p>

<p>importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p>			<p>elaboración y composiciones y expresa su opinión y los sentimientos que le genera.</p> <p>1.2.2 Identifica en el entorno el patrimonio cultural y artístico y reconoce la importancia de su respeto y conservación.</p>
<p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)</p>	<p>A.4-Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p>		<p>1.3.1 Practica la realización de trazados geométricos empleando correctamente los instrumentos adecuados: escuadra, cartabón y compás y atendiendo a los conceptos elementales relacionados.</p>
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)</p>	<p>C.3-Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p> <p>4.C-Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</p>		<p>7.2.1 Practica la realización de trazados geométricos empleando correctamente los instrumentos adecuados: escuadra, cartabón y compás y atendiendo a los conceptos elementales relacionados.</p> <p>7.2.2 Reflexiona sobre el uso práctico del dibujo técnico en su vida cotidiana y valora el orden y la limpieza</p>

<p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)</p> <p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)</p>	<p>5.C-Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.</p> <p>6.C-Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</p> <p>7.C-Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</p>	<p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p>	<p>al realizar este tipo de tareas.</p> <p>7.3.1 Conoce las manifestaciones básicas del dibujo y representa sus obras basándose en los diferentes tipos existentes.</p> <p>7.3.2 Identifica, discrimina y define los diferentes elementos característicos de los círculos y las circunferencias.</p> <p>7.4.1 Analiza elementos arquitectónicos para definir sus líneas, colores y texturas e interpretar los elementos de su construcción y espaciales en sus producciones artísticas.</p> <p>7.4.2 Conoce cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.</p>
--	--	--	---

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 2			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	B.-Elementos formales de la imagen y del lenguaje audiovisual. La expresión gráfica.  B.1-El lenguaje visual como forma de comunicación.	La igualdad de género.	2.1.1 Emplea el lenguaje visual como herramienta para fomentar en el aula la convivencia y el respeto a las diferencias, realizando proyectos colaborativos.
			2.1.2 Entiende el proceso de percepción de las imágenes, analiza el valor representativo de las mismas y lo aplica en sus obras atendiendo al mensaje que se pretende transmitir.
			2.1.3 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas para expresarse a través de sus obras y explora diferentes posibilidades compositivas.
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	B.2-Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.  B.3-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.	2.2.1 Entiende conceptos relacionados con el tamaño, la simetría y la proporción y los aplica en sus dibujos.  2.2.2 Analiza diferentes obras plásticas y experimenta con

<p>diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p> <p>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. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p> <p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes</p>	<p>B.4-La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras</p> <p>B.5-La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</p> <p>B.6-Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.</p> <p>B.7- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>C.-Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p>	<p>La creatividad.</p>	<p>diversas técnicas y materiales para reproducirlas.</p> <p>3.1.1 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor y su capacidad transformadora.</p> <p>3.2.1 Identifica cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados, explora sus modos de utilización y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.</p> <p>3.3.1 Experimenta en sus creaciones con diferentes conceptos y modelos de representación y expresión plástica.</p> <p>3.4.1 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas de cualquier índole en todas sus fases:</p>
---	--	------------------------	--



<p>lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p>	<p>C.8-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>La educación emocional y en valores.</p>	<p>investigación, creación y difusión.</p> <p>3.4.2 Valora las técnicas y los materiales utilizados por los artistas como elementos relevantes para conocer sus obras e interpretar con más detalle su carácter y finalidad.</p> <p>4.1.1 Describe los recursos que utilizan los artistas para expresarse a través de sus obras y explora diferentes posibilidades compositivas.</p> <p>4.1.2 Conoce cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados, aplica sus modos de utilización y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.</p> <p>4.1.3 Identifica cuáles son las técnicas y los materiales secos y húmedos más utilizados, explora sus modos de utilización y experimenta con los mismos para crear sus obras artísticas.</p>
---	---	---	---

<p>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)</p>	<p>C.9-Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>La competencia digital.</p>	<p>4.2.1 Utiliza el concepto de lenguaje visual usando diferentes referentes culturales y estéticos, aplicándolo en sus propias creaciones artísticas.</p>
<p>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>C.2-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>El emprendimiento social y empresarial.</p>	<p>7.1.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.</p> <p>7.1.2 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor.</p>
<p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar</p>	<p>C.1-El proceso creativo: investigación,</p>	<p>Educación para la convivencia escolar</p>	<p>7.1.3 Valora su propio proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta tanto sus trabajos individuales como el papel que ejerce en los colaborativos.</p> <p>8.2.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la</p>

<p>producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)</p> <p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)</p> <p>8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los</p>	<p>planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</p>	<p>proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>Resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.</p> <p>8.2.2 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas de cualquier índole en todas sus fases: investigación, creación y difusión.</p> <p>8.2.3 Participa activamente en los trabajos grupales asumiendo con iniciativa y responsabilidad sus tareas.</p> <p>8.3.1 Evalúa su proceso de trabajo y expresa oralmente los sentimientos vinculados con el proceso de trabajo en esta disciplina.</p> <p>8.4.1 Confecciona sus obras artísticas potenciando su</p>
--	--	---	---

<p>procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>			<p>creatividad e imaginación, es consciente de sus aciertos y errores y desarrolla una buena actitud ante las críticas constructivas sobre sus trabajos.</p>
--	--	--	--

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 3			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C. TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p> <p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)</p> <p>5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas</p>	<p>D.-Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>D.1-El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <p>D.3-El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes</p>	<p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.</p>	<p>3.2.2 Emplea técnicas de montaje y retoque digital para modificar fotografías con una intencionalidad expresiva y comunicativa.</p> <p>5.1.1 Valora las técnicas y los materiales utilizados por los artistas como elementos relevantes para conocer sus obras e interpretar con más detalle su carácter y finalidad.</p> <p>5.1.2 Experimenta con diferentes técnicas, materiales y soportes aproximándose al lenguaje plástico y la expresión del arte contemporáneo. Expresa y comparte su opinión sobre este tipo de obras.</p> <p>5.2.1 Analiza, busca información e identifica las</p>

<p>planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)</p>	<p>plásticas y tecnologías de la información.</p>		<p>diferentes características en obras plásticas y experimenta con diversas técnicas y materiales para reproducirlas.</p> <p>5.2.2 Valora su propio proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta tanto sus trabajos individuales como el papel que ejerce en los colaborativos.</p>
<p>5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>D.4-Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>		<p>5.3.1 Utiliza los recursos que utilizan los artistas para expresarse a través de sus obras y explora diferentes posibilidades compositivas.</p> <p>5.3.2 Confecciona sus obras artísticas potenciando su creatividad e imaginación y desarrolla una buena actitud ante las críticas constructivas sobre sus trabajos.</p> <p>5.3.3 Evalúa su proceso de trabajo y expresa oralmente los sentimientos vinculados con el proceso de trabajo en esta disciplina.</p>

<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)</p> <p>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto,</p>	<p>D.2-Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>		<p>6.1.1 Percibe la vinculación existente entre el arte abstracto y el arte figurativo tras el análisis de obras de arte y lo aplica en sus creaciones propias utilizando los materiales adecuados.</p> <p>6.1.2 Utiliza sus señas de identidad en producciones artísticas utilizando como referente las manifestaciones artísticas actuales.</p> <p>6.2.1 Muestra interés por ampliar su conocimiento sobre la materia e iniciativa por aplicar los aprendizajes adquiridos para comprender y crear obras plásticas.</p> <p>7.1.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la producción artística.</p>
---	--	--	---

<p>aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar</p>	<p>C.1-El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</p>		<p>Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.</p> <p>7.1.2 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor.</p> <p>7.1.3 Valora su propio proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta tanto sus trabajos individuales como el papel que ejerce en los colaborativos.</p> <p>8.1.1 Emplea el lenguaje visual como herramienta para fomentar valores de convivencia y respeto a las diferencias.</p> <p>8.1.2 Reflexiona sobre el impacto social que ejerce la difusión de mensajes que utilizan el arte como lenguaje transmisor.</p> <p>8.2.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la</p>
---	--	--	--



<p>producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)</p> <p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)</p>			<p>producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.</p> <p>8.2.2 Muestra disfrute y motivación ante el desarrollo de experiencias artísticas de cualquier índole en todas sus fases: investigación, creación y difusión.</p> <p>8.2.3 Participa activamente en los trabajos grupales asumiendo con iniciativa y responsabilidad sus tareas.</p> <p>8.3.1 Evalúa su proceso de trabajo y expresa oralmente los sentimientos vinculados con el proceso de trabajo en esta disciplina.</p> <p>8.4.1 Confecciona sus obras artísticas</p>
--	--	--	--

<p>8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>D.5-Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.</p>		<p>potenciando su creatividad e imaginación, es consciente de sus aciertos y errores y desarrolla una buena actitud ante las críticas constructivas sobre sus trabajos.</p>

### 2.5.2. 3º ESO

#### Competencia específica 1

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)

1.1.1 Interpreta las obras artísticas de diversos autores y autoras y se interesa por investigar y ampliar información sobre ellos.

1.1.2 Reconoce los recursos artísticos que se utilizan para representar la profundidad en el plano y los aplica para reproducir sus obras.

### 1.1.3 Muestra actitudes de interés, apertura y respeto

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)

1.2.1 Investiga obras artísticas de diferente índole y se inspira en ellas para realizar sus propias creaciones.

1.2.2 Autoevalúa su proceso de aprendizaje en la materia atendiendo a la capacidad de sus logros y limitaciones, tanto en el trabajo individual como en grupo.

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

1.3.1 Reflexiona sobre la intención y la funcionalidad de determinadas obras artísticas y del patrimonio: material o inmaterial, valorando especialmente información relevante que no es apreciable a simple vista: vida del artista y contexto histórico y sociocultural.

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)

1.4.1 Describe los elementos más significativos de la geometría y los identifica en objetos y construcciones de su entorno.

1.4.2 Comprende cómo trasladar al volumen la composición bidimensional y representa en el plano lo tridimensional.

## Competencia específica 2

2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.1.1 Analiza e interpreta obras de artistas de distintos estilos y épocas.

2.1.2 Señala y define los diferentes tipos de mensajes de las imágenes, describe sus elementos y analiza su contenido identificando estereotipos y figuras literarias.

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)

2.2.1 Evalúa su papel desempeñado en las distintas fases de los trabajos individuales o grupales reflexionando sobre sus aportaciones y sus dificultades con la intención de progresar

2.2.1 Percibe e interpreta imágenes atendiendo a las distintas fases del proceso de creación.

### Competencia específica 3

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).

3.1.1 Observa, analiza e investiga diferentes obras de arte desarrollando la reflexión y la crítica interpretando su finalidad.

3.1.2 Expresa su interpretación de obras artísticas de diversos autores y autoras y se interesa por investigar y ampliar su información sobre ellos.

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)

3.2.1 Comprende cómo se articulan los procesos de comunicación visual y audiovisual y su capacidad narrativa identificando cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género.

3.2.2 Valora la utilidad y practicidad de sus aprendizajes en la materia para aplicarlos en situaciones próximas a su realidad.

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)

3.3.1 Explica el tipo de imágenes que se pueden encontrar, señala los procesos por los que se pueden comparar y obtener, y compara imágenes según su grado de modificación.

3.3.2 Analiza la transformación de una imagen digital, crea composiciones y montajes a partir de una foto.

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)

3.4.1 Investiga sobre obras artísticas de diferente índole y se inspira en ellas para incentivar sus propias creaciones.

3.4.2 Valora las innovaciones tecnológicas en la creación digital y su poder comunicativo en nuestra sociedad.

#### Competencia específica 4

4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)

4.1.1 Identifica los recursos plásticos, artísticos y procesos de creación de diferentes lenguajes visuales y audiovisuales.

4.1.2 Reflexiona sobre la intención y la funcionalidad y conexiones de determinadas producciones artísticas valorando su contexto histórico y sociocultural.

4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)

4.2.1 Valora las innumerables posibilidades que ofrecen los medios digitales y aprecia su funcionalidad y utilidad en nuestra vida cotidiana.

4.2.2 Señala y define los diferentes tipos de mensajes publicitarios, describe sus elementos y analiza su contenido identificando estereotipos y figuras literarias.

#### Competencia específica 5

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)

5.1.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.

5.1.2 Participa en proyectos cooperativos para intervenir en el espacio educativo de su entorno y promover un proceso de enseñanza aprendizaje libre y creativo.

5.1.3 Autoevalúa su proceso de aprendizaje en la materia atendiendo a la capacidad de sus logros y limitaciones, tanto en el trabajo individual como en grupo.

5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)

5.2.1 Muestra interés por experimentar con diferentes lenguajes y materiales plásticos en sus creaciones artísticas.

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)

5.3.1 Se expresa a través de sus obras manifestando actitudes tolerantes y de integración en sus trabajos grupales.

5.3.2 Analiza el impacto de sus obras recogiendo opiniones ajenas y extrayendo sus propias conclusiones.

#### Competencia específica 6

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)

6.1.1 Analiza e interpreta los recursos y el discurso de obras de artistas de distintos estilos y épocas incorporando elementos y procesos en la elaboración de sus producciones propias.

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)

6.2.1 Interpreta las obras artísticas de diversos autores y autoras, interesándose por investigar y ampliar su información sobre ellos, incorporando ideas y reflexiones en sus propias obras artísticas.

6.2.1 Muestra interés y respeto en el análisis e interpretación de otras identidades y referentes culturales.

#### Competencia específica 7

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)

7.1.1 Incorpora en sus producciones artísticas el proceso de construcción de su aprendizaje en la materia.

7.1.2 Experimenta con las diferentes técnicas de producción de obras visuales o audiovisuales.

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)

7.2.1 Valora la necesidad de realizar sus producciones artísticas con orden y limpieza y evalúa el grado de consecución de los objetivos propuestos.

7.2.2 Autoevalúa su proceso de aprendizaje en la materia atendiendo a la capacidad de sus logros y limitaciones, tanto en el trabajo individual como en grupo.

7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)

7.3.1 Realiza trazados geométricos fundamentales y aplica sus conocimientos para elaborar sus dibujos progresivamente más complejos tomando como del mundo del arte y el diseño.

7.3.2 Utiliza con precisión y limpieza los materiales e instrumentos adecuados para la realización de sus trazados.

7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)

7.4.1 Maneja el sistema de representación axonométrico, la perspectiva caballera y representa con rigurosidad figuras calculando sus proporciones.

7.4.2 Aplica los elementos principales que componen la perspectiva cónica o lineal y los identifica, analiza y compara en obras pictóricas y en el diseño arquitectónico.

## Competencia específica 8

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)

8.1.1 Busca información en diferentes soportes: internet, libros, revistas especializadas...

8.1.2 Comprende y aplica en sus producciones artísticas, individuales o grupales, la necesidad de hacerlo de forma organizada, planificada por fases y con unos objetivos que tengan en cuenta a quién van dirigidas.

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)

8.2.1 Adquiere un vocabulario mas complejo y completo sobre conceptos relativos a la materia.

8.2.2 Elabora un pensamiento crítico y argumenta los aciertos y errores en las producciones artísticas tanto individuales como grupales.

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)

8.3.1 Documenta sus procesos de trabajo con el fin de exponer, comunicar y difundir su trabajo.

8.3.2 Realiza la exposición de su trabajo y analiza el impacto e influencia que ha ejercido su obra artística sobre el espacio y sobre las personas que ofrecen su opinión.



UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 1			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C. TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	A.-Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.  A.1-Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.	La comprensión lectora.  La expresión oral y escrita.	1.1.1 Interpreta las obras artísticas de diversos autores y autoras y se interesa por investigar y ampliar información sobre ellos.
			1.1.2 Reconoce los recursos artísticos que se utilizan para representar la profundidad en el plano y los aplica para reproducir sus obras.
			1.1.3 Muestra actitudes de interés, apertura y respeto
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	A.2-Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.	El fomento del espíritu crítico y científico.	1.2.1 Investiga obras artísticas de diferente índole y se inspira en ellas para realizar sus propias creaciones.  1.2.2 Autoevalúa su proceso de aprendizaje en la materia atendiendo a la capacidad de sus logros y limitaciones, tanto en el trabajo

<p>reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>A.3-Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.</p> <p>A.4-Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>A.5-La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.</p>		<p>individual como en grupo.</p> <p>1.3.1 Reflexiona sobre la intención y la funcionalidad de determinadas obras artísticas y del patrimonio: material o inmaterial, valorando especialmente información relevante que no es apreciable a simple vista: vida del artista y contexto histórico y sociocultural.</p> <p>1.4.1 Describe los elementos más significativos de la geometría y los identifica en objetos y construcciones de su entorno.</p> <p>1.4.2 Comprende cómo trasladar al volumen la composición bidimensional y representa en el plano lo tridimensional.</p>
---	---	--	---

<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p>	<p>C.4-Tangencias y enlaces. <i>Curvas técnicas</i>. Su uso en el diseño.</p>		<p>7.1.1 Incorpora en sus producciones artísticas el proceso de construcción de su aprendizaje en la materia.</p>
<p>7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>C.1-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p>		<p>7.2.1 Valora la necesidad de realizar sus producciones artísticas con orden y limpieza y evalúa el grado de consecución de los objetivos propuestos.</p>
<p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de</p>	<p>C.4-Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p>		<p>7.2.2 Autoevalúa su proceso de aprendizaje en la materia atendiendo a la capacidad de sus logros y limitaciones, tanto en el trabajo individual como en grupo.</p> <p>7.3.1 Realiza trazados geométricos fundamentales y aplica sus conocimientos para elaborar sus dibujos progresivamente más</p>

módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)			<p>complejos tomando como del mundo del arte y el diseño.</p> <p>7.3.2 Utiliza con precisión y limpieza los materiales e instrumentos adecuados para la realización de sus trazados.</p>
---	--	--	--

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 2			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C. TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3,</p>	<p>B.-Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>B.1-Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas.</p> <p>B.2-El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p>	<p>La igualdad de género.</p>	<p>2.1.1 Analiza e interpreta obras de artistas de distintos estilos y épocas.</p> <p>2.1.2 Señala y define los diferentes tipos de mensajes de las imágenes, describe sus elementos y analiza su contenido identificando estereotipos y figuras literarias.</p>

<p>CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</p>	<p>B.3-El color, la forma y la textura en la composición.</p> <p>B.4-El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.</p> <p>B.5-La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.</p> <p>B.7-Las TIC en transformaciones grafico-plásticas de la imagen.</p> <p>C.-Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>C.3-Soportes y Tipos.</p>	<p>La creatividad.</p>	<p>2.2.1 Evalúa su papel desempeñado en las distintas fases de los trabajos individuales o grupales reflexionando sobre sus aportaciones y sus dificultades con la intención de progresar</p> <p>2.2.2 Percibe e interpreta imágenes atendiendo a las distintas fases del proceso de creación.</p>
<p>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1,</p>	<p>B.6-Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico- plástico</p>		<p>3.1.1 Observa, analiza e investiga diferentes obras de arte desarrollando la reflexión y la crítica interpretando su finalidad.</p> <p>3.1.2 Expresa su interpretación de obras artísticas de diversos autores y autoras y se interesa</p>

<p>CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)</p>	<p>C.2-Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>C.1-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p>	<p>La educación emocional y en valores.</p>	<p>por investigar y ampliar su información sobre ellos.</p> <p>5.1.1 Entiende y aplica correctamente la secuenciación en la producción artística. Exploración de la idea, bocetos, elección de técnicas, materiales y soportes, materialización y difusión.</p> <p>5.1.2 Participa en proyectos cooperativos para intervenir en el espacio educativo de su entorno y promover un proceso de enseñanza aprendizaje libre y creativo.</p> <p>5.2.1 Muestra interés por experimentar con diferentes lenguajes y materiales plásticos en sus creaciones artísticas.</p>
--	--	---	---

<p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>B.6-Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico- plástico</p>		<p>5.3.1 Se expresa a través de sus obras manifestando actitudes tolerantes y de integración en sus trabajos grupales.</p> <p>5.3.2 Analiza el impacto de sus obras recogiendo opiniones ajenas y extrayendo sus propias conclusiones.</p>
<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales,</p>	<p>C.2-Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p>	<p>La comunicación audiovisual.</p>	<p>7.1.1 Incorpora en sus producciones artísticas el proceso de construcción de su aprendizaje en la materia.</p> <p>7.1.2 Experimenta con las diferentes técnicas de producción de obras visuales o audiovisuales.</p> <p>7.2.1 Valora la necesidad de realizar sus producciones artísticas con orden y limpieza y evalúa el grado de consecución de los objetivos propuestos.</p> <p>7.2.2 Autoevalúa su proceso de aprendizaje en la materia atendiendo a la capacidad de sus logros y limitaciones,</p>

<p>esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>C.6-Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</p>		<p>tanto en el trabajo individual como en grupo.</p> <p>7.4.1 Maneja el sistema de representación axonométrico, la perspectiva caballera y representa con rigurosidad figuras calculando sus proporciones.</p> <p>7.4.2 Aplica los elementos principales que componen la perspectiva cónica o lineal y los identifica, analiza y compara en obras pictóricas y en el diseño arquitectónico.</p>



UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 3			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>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</p>	<p>D.-Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>D.1-Valor creativo y significación de las imágenes: signficante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el realismo, la Figuración y la Abstracción.</p> <p>D.2-Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p> <p>D.3-Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>D.4-Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.</p> <p>D.5-Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.</p> <p>D.6-Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación</p>	<p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p>	<p>4.1.1 Identifica los recursos plásticos, artísticos y procesos de creación de diferentes lenguajes visuales y audiovisuales.</p> <p>4.1.2 Reflexiona sobre la intención y la funcionalidad y conexiones de determinadas producciones artísticas valorando su contexto histórico y sociocultural.</p>
			<p>4.2.1 Valora las innumerables posibilidades que ofrecen los medios digitales y aprecia su funcionalidad y utilidad en nuestra vida cotidiana.</p> <p>4.2.2 Señala y define los diferentes tipos de mensajes publicitarios, describe sus elementos y analiza su contenido</p>

<p>potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)</p> <p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p> <p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>D.7-Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.</p> <p>D.8-Valores plásticos y estéticos en la producción artística.</p>	<p>Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.</p>	<p>identificando estereotipos y figuras literarias.</p> <p>6.1.1 Analiza e interpreta los recursos y el discurso de obras de artistas de distintos estilos y épocas incorporando elementos y procesos en la elaboración de sus producciones propias.</p> <p>6.2.1 Interpreta las obras artísticas de diversos autores y autoras, interesándose por investigar y ampliar su información sobre ellos, incorporando ideas y reflexiones en sus propias obras artísticas.</p> <p>6.2.1 Muestra interés y respeto en el análisis e interpretación de otras identidades y referentes culturales.</p>
<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o</p>			<p>7.1.1 Incorpora en sus producciones artísticas el proceso de construcción de su aprendizaje en la materia.</p>

<p>audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>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</p>	<p>D.9-Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.</p>	<p>Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza</p>	<p>7.1.2 Experimenta con las diferentes técnicas de producción de obras visuales o audiovisuales.</p> <p>8.1.1 Busca información en diferentes soportes: internet, libros, revistas especializadas...</p> <p>8.1.2 Comprende y aplica en sus producciones artísticas, individuales o grupales, la necesidad de hacerlo de forma organizada, planificada por fases y con unos objetivos que tengan en cuenta a quién van dirigidas.</p> <p>8.2.1 Adquiere un vocabulario mas complejo y completo sobre conceptos relativos a la materia.</p> <p>8.2.2 Elabora un pensamiento crítico y argumenta los aciertos y errores en las producciones artísticas</p>
---	---	--	---

<p>realizada. (CCL1, CD2)</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>D.10-Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.</p>		<p>tanto individuales como grupales.</p> <p>8.3.1 Documenta sus procesos de trabajo con el fin de exponer, comunicar y difundir su trabajo.</p> <p>8.3.2 Realiza la exposición de su trabajo y analiza el impacto e influencia que ha ejercido su obra artística sobre el espacio y sobre las personas que ofrecen su opinión.</p>

### **3. DIBUJO TÉCNICO. 1º BACHILLERATO.**

#### **3.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y CARÁCTERÍSTICAS 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.

#### **3.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA**

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información

y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

### **3.3 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS**

#### **CLAVE.**

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

#### Competencia en comunicación lingüística

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

#### Competencia plurilingüe

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

#### Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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

#### Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la

comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

#### Competencia personal, social y aprender a aprender

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

#### Competencia ciudadana

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

#### Competencia emprendedora

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

#### Competencia en conciencia y expresión culturales

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

### **3.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES**

#### **OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA. MAPA DE RELACIONES**

##### **COMPETENCIALES.**

En el caso de la materia Dibujo Técnico, las competencias específicas se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia favorece el análisis de obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos. En la segunda, se aborda la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos

inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana. Dentro de la tercera competencia se busca desarrollar en el alumno la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica. La cuarta, permite formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar. Por último, la quinta competencia favorece la adquisición de las destrezas necesarias para investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

### 3.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS ASOCIADOS.

#### Competencia específica 1

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

1.1.1 Identifica la relación de la materia con las matemáticas y su aplicación en diferentes ámbitos como la arquitectura, la ingeniería o el diseño.

1.1.2 Se expresa con precisión y utiliza el vocabulario específico de la materia.

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

#### Competencia específica 2

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)

2.1.1 Razona y aplica los fundamentos de la geometría plana para resolver problemas matemáticos y transformaciones básicas de forma gráfica.

2.1.2 Utiliza procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemático

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)

2.2.1 Maneja los instrumentos de dibujo correctamente y ejecuta trazados de construcciones poligonales de forma precisa, con limpieza y claridad.

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)

2.3.1 Conoce las propiedades de las tangencias y las utiliza en la resolución de problemas.

2.3.2 Diferencia gráficamente soluciones de procesos de construcción e identifica con precisión puntos de tangencia y elementos que intervienen.

### **Competencia específica 3**

3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)

3.1.1 Conoce los fundamentos de los sistemas de representación y los relaciona de forma adecuada con sus ámbitos de aplicación.

3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)

3.2.1 Conoce y aplica en sus trazados el alfabeto del punto, la recta y el plano.

3.2.2 Maneja y aplica de forma razonada en la resolución de problemas los conceptos de pertenencia, paralelismo, perpendicularidad, intersección y distancias.

3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)

3.3.1 Conoce los fundamentos del sistema de planos acotados y representa e interpreta elementos básicos.

3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.4.1 Conoce los fundamentos de la representación espacial en los sistemas axonometricos y los aplica en sus trazados.

3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)

3.5.1 Resuelve trazados de perspectivas axonométricas de formas tridimensionales aplicando sus fundamentos adecuadamente y con rigor.

3.5.2 Entiende la reversibilidad de los sistemas y la aplica en sus representaciones tridimensionales.

3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)

3.6.1 Identifica los elementos y los fundamentos de la perspectiva cónica y los aplica correctamente en producciones técnico-artísticas.

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)

3.7.1 Maneja correctamente los instrumentos de dibujo y presenta sus trabajos con un trazado preciso y claro donde se distingue gráficamente los procesos de los resultados finales.

#### **Competencia específica 4**

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)

4.1.1 Conoce y aplica correctamente los fundamentos de la normalización y acotación.

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)

4.2.1 Desarrolla croquis y bocetos como elementos de comprensión y resolución dentro de los procesos de trabajo.

4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)

4.3.1 Entiende la normalización como un convencionalismo que permite la comunicación universal que facilita los métodos de producción.

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)

4.4.1 Aplica e interpreta adecuadamente la normalización en sus croquis y trazados a partir de planos técnicos.

### Competencia específica 5

5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)

5.1.1 Investiga y experimenta con los medios digitales para el dibujo técnico.

5.1.2 Desarrolla figura, objetos y espacios en dos y tres dimensiones con programas específicos CAD.

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)

5.2.1 Participa de forma activa en la realización y presentación grupal de objetos y espacios en tres dimensiones utilizando medios digitales.

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 1			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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,	<p>A.-Fundamentos geométricos.</p> <p>A.1-Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>A.2-Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p>	<p>La comprensión lectora.</p> <p>La expresión oral y escrita.</p>	<p>1.1.1 Identifica la relación de la materia con las matemáticas y su aplicación en diferentes ámbitos como la arquitectura, la ingeniería o el diseño.</p> <p>1.1.2 Se expresa con precisión y utiliza el vocabulario específico de la materia.</p> <p>1.1.3 Interpreta elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de</p>

<p>STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>			<p>formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p>
<p>2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)</p> <p>2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)</p> <p>2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando</p>	<p>A.3 Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.</p> <p>A.4-Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.</p> <p>A.5-Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</p> <p>A.6-Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p> <p>A.7-Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.</p> <p>A.8-Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.</p>	<p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p>	<p>2.1.1 Razona y aplica los fundamentos de la geometría plana para resolver problemas matemáticos y transformaciones básicas de forma gráfica.</p> <p>2.1.2 Utiliza procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemático</p> <p>2.2.1 Maneja los instrumentos de dibujo correctamente y ejecuta trazados de construcciones poligonales de forma precisa, con limpieza y claridad.</p> <p>2.3.1 Conoce las propiedades de las tangencias y las utiliza</p>

<p>sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)</p>	<p>A.9-Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>		<p>en la resolución de problemas.  2.3.2 Diferencia gráficamente soluciones de procesos de construcción e identifica con precisión puntos de tangencia y elementos que intervienen.</p>

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 2			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)	<p>B.-Geometría proyectiva.</p> <p>B.1-Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.</p> <p>B.2-Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p>		3.1.1 Conoce los fundamentos de los sistemas de representación y los relaciona de forma adecuada con sus ámbitos de aplicación.
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	<p>B.3-Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</p> <p>B.4-Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</p>		<p>3.2.1 Conoce y aplica en sus trazados el alfabeto del punto, la recta y el plano.</p> <p>3.2.2 Maneja y aplica de forma razonada en la resolución de problemas los conceptos de pertenencia, paralelismo, perpendicularidad, intersección y distancias.</p>
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de	B.5-Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de		3.3.1 Conoce los fundamentos del sistema de planos acotados y representa



<p>sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)</p>	<p>elementos para su interpretación en planos.</p>		<p>e interpreta elementos básicos.</p>
<p>3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</p> <p>3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)</p>	<p>B.6-Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p>		<p>3.4.1 Conoce los fundamentos de la representación espacial en los sistemas axonometricos y los aplica en sus trazados.</p> <p>3.5.1 Resuelve trazados de perspectivas axonométricas de formas tridimensionales aplicando sus fundamentos adecuadamente y con rigor.</p> <p>3.5.2 Entiende la reversibilidad de los sistemas y la aplica en sus representaciones tridimensionales.</p>
<p>3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para</p>	<p>B.7-Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</p>		<p>3.6.1 Identifica los elementos y los fundamentos de la perspectiva cónica y los aplica correctamente en producciones técnico-artísticas.</p>

<p>resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)</p> <p>3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)</p>			<p>3.7.1 Maneja correctamente los instrumentos de dibujo y presenta sus trabajos con un trazado preciso y claro donde se distingue gráficamente los procesos de los resultados finales.</p>

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 3			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1,</p>	<p>C.-Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <p>C.1-Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>C.2-Formatos. Doblado de planos.</p> <p>C.3-Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p>		<p>4.1.1 Conoce y aplica correctamente los fundamentos de la normalización y acotación.</p>

STEM4, CD2, CPSAA1.1)			
<p>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)</p> <p>4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>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</p>	<p>C.4-Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Croquización. El croquis acotado.</p>	<p>El emprendimiento social y empresarial.</p>	<p>4.2.1 Desarrolla croquis y bocetos como elementos de comprensión y resolución dentro de los procesos de trabajo.</p> <p>4.3.1 Entiende la normalización como un convencionalismo que permite la comunicación universal que facilita los métodos de producción.</p> <p>4.4.1 Aplica e interpreta adecuadamente la normalización en sus croquis y trazados a partir de planos técnicos.</p>

para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)			
--	--	--	--

UNIDAD TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN 4			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRASVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	D.-Sistemas CAD. D.1-Inicios de las tecnologías 2D y 3D. D.2-Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos. D.3-Aplicaciones vectoriales 2-3D. D.4-Fundamentos de diseño de piezas en 3D. D.5-Visualización 2D y 3D.	La competencia digital.	5.1.1 Investiga y experimenta con los medios digitales para el dibujo técnico.  5.1.2 Desarrolla figura, objetos y espacios en dos y tres dimensiones con programas específicos CAD.
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)	D.6-Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. D.7-Vistas y escenas renderizadas. D.8-Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		5.2.1 Participa de forma activa en la realización y presentación grupal de objetos y espacios en tres dimensiones utilizando medios digitales.

#### **4. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRASVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.**

##### CONTENIDOS TRASVERSALES

Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

La comprensión lectora.

La expresión oral y escrita.

La comunicación audiovisual.

La competencia digital.

El emprendimiento social y empresarial.

El fomento del espíritu crítico y científico.

La educación emocional y en valores.

La igualdad de género.

La creatividad.

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

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

Resolución pacífica de conflictos.

Valores y oportunidades de Castilla y León.

Y se fomentarán:

La educación para la salud.

La formación estética.

La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.

El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

## 5. METODOLOGIA DIDÁCTICA

La metodología didáctica se entiende como el conjunto estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Ven su concreción curricular en las situaciones de aprendizaje.

Los principios psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que, a su vez, se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. El enfoque se basa en los principios generales o ideas-eje siguientes:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al nivel de desarrollo en el que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se quiere que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.
2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación de los conocimientos a la vida. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se está trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores. Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos los necesiten (transferencia).
3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos. Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder realizar aprendizajes significativos por uno mismo. Para ello, se les plantean nuevos retos que les exigen llevar a cabo este aprendizaje significativo, siempre con la guía del profesor.
4. Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva

- seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos, pues solo de esa manera se puede aprender significativamente.
5. Entrenar diferentes estrategias de metacognición. Una manera de asegurar que los alumnos aprenden a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos son conscientes de qué saben y, por lo tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.
  6. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que, aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor.

Podemos decir que la intervención educativa es un proceso de interactividad profesor-alumno o alumno-alumno, en el que conviene distinguir entre aquello que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre estos dos niveles (zona de desarrollo próximo) delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El profesor debe intervenir en aquellas actividades que un alumno no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente.

En la interacción alumno-alumno, hemos de decir que las actividades que favorecen los trabajos cooperativos, aquellas en las que se confrontan distintos puntos de vista o en las que se establecen relaciones de tipo tutorial de unos alumnos con otros, favorecen muy significativamente los procesos de aprendizaje.

## 5.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.

Estos principios psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

1. Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de su propia experiencia.
2. Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
3. Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.
4. Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.

5. Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura, aun sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes conllevan pueden desmotivarles; es necesario preverlas y graduar las actividades en consecuencia.
6. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones.
7. Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.
8. Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación. Para potenciar este punto y no sólo a nivel del Dpto.; el centro está elaborando un Plan para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres a propuesta de la Junta de Castilla la Mancha para que sirva como instrumento para las Administraciones Públicas, con principios estrechamente relacionados con los valores de igualdad y coeducación.
9. Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.

## 5.2 MÉTODOS PEDAGÓGICOS: ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

### APRENDIZAJE

La finalidad esencial de la «Educación Plástica Visual y Audiovisual» es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive.

En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos y donde están los objetos de los distintos diseños y las



imágenes transmitidas por los medios -cine, televisión, imagen digital, etc.-, deberá ser siempre el punto de partida del área.

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica y Visuales que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y sepan expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la Educación Plástica y Visual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

- Análisis y clasificación de lenguajes visuales del entorno.
- Identificación y comparación de texturas del entorno.
- Descripciones, comparaciones y representación de formas.
- Diferenciaciones y representaciones de matices.
- Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural, gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

**Interrogativo:** preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarlos a participar.

**Inductivo:** partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.

**Deductivo:** aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.  
**Investigativo:** propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.

**Dialéctico:** llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

Las actividades son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las estrategias metodológicas o experiencias de aprendizaje. Unas experiencias determinadas (proyecto, investigación, centro de interés, clase magistral, etc.) conllevarán siempre un conjunto de actividades secuenciadas y estructuradas.

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza actual. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de

la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto; así como también los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo, los cuales suponen una nueva manera de ver el planteamiento de las actividades del aula:

- Para adquirir un nuevo conocimiento, el individuo tiene que poseer una cantidad básica de información respecto a él (esquemas cognitivos relacionales y no acumulativos).
- Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio.
- Se han de formar nuevos esquemas mediante los cuales se pueda organizar el conocimiento.
- Consecuencia: actividades de tratamiento de la información, actividades individuales y en grupo.
- Los nuevos esquemas se han de reajustar, han de permitir la acomodación de la nueva información para que sean eficaces.
- Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos no aprendidos, nueva secuencia.

No podemos planificar las actividades o experiencias de aprendizaje de manera arbitraria, sino que se necesita un análisis previo de qué queremos desarrollar y en qué momento introducimos la actividad.

En la enseñanza-aprendizaje en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad. Cada conjunto requiere diferentes tipos de experiencia educativa:

#### **Actividades de introducción-motivación**

Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender.

#### **Actividades sobre conocimientos previos**

Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

#### **Actividades de desarrollo**

Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, y también las que permiten comunicar a los demás la labor realizada. Pueden ser de varios tipos:

- Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.
- Actividades de consolidación. En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.
- Actividades funcionales o de extrapolación. Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.

- Actividades de investigación. Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.

### **Actividades de refuerzo**

Las programamos para alumnos con algún tipo de retraso o dificultad. No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno.

### **Actividades de recuperación**

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados. Deberán basarse en aquellos criterios de evaluación no conseguidos.

### **Actividades de ampliación/profundización**

Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso que tratan estándares ponderados como avanzados.

### **Actividades globales o finales**

Son aquellas que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema, con objeto de no parcelar el aprendizaje, sino, por el contrario, hacerle ver al alumno que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones/problemas de la vida cotidiana.

### **Actividades de la Evaluación Ordinaria a la Extraordinaria**

Son aquellas que realizaremos para atender a todo el alumnado hayan o no superado la materia en la evaluación ordinaria. Serán actividades activas y participativas con metodologías inclusivas que a los aprobados les servirá para afianzar los contenidos y a los alumnos que tienen que superarla les servirá para aprender los contenidos no adquiridos y conseguir los criterios de evaluación que les faltan.

### **Aprendizaje Basado en Proyectos**

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final.

Este método promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo. Los alumnos se responsabilizan de su propio y único aprendizaje, descubren sus preferencias y estrategias en el proceso. Así mismo pueden participar en las decisiones relativas a los contenidos y a la evaluación del aprendizaje.

Son aquellos que pretenden:

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias básicas previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.

- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.
- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.
- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.
- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

- Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.
- Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).
- Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.
- Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

### **Aprendizaje interdisciplinar desde la materia**

Incluye proyectos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos y la participación en el proyecto arte.

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

La participación e interacción con otras materias, ampliará significativamente los procesos de trabajo dentro de esta relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

Esta interdisciplinaridad favorecerá en el alumnado una visión más amplia y global, dando a entender la necesidad de las vinculaciones entre diversos campos de conocimiento para obtener una visión de lo que le rodea más real y completa.

En conclusión, se plantea una metodología activa y participativa, en la que se utilizarán una diversa tipología de actividades (de introducción-motivación, de conocimientos previos, de desarrollo [de consolidación, funcionales o de extrapolación, de investigación], de refuerzo, de recuperación, de

ampliación/profundización, globales o finales). Nuestro enfoque metodológico se ajustará a los siguientes parámetros:

1. Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
2. La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.
3. Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos.
4. Se podrán diseñar tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, TIC y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.
5. La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo.
6. Se procurará organizar los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.
7. Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.

### **5.3 TIPOS DE AGRUPAMIENTOS Y ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS.**

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantea la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, se decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas del alumnado, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

A continuación, se muestran las distintas modalidades de agrupamiento y las necesidades que cubre cada una:

#### Trabajo individual

- Actividades de reflexión personal.
- Actividades de control y evaluación.

#### Pequeño grupo (apoyo)

- Refuerzo para alumnos con ritmo más lento.
- Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.
- Trabajos específicos.

Agrupamiento flexible. Ofrece respuestas puntuales a diferencias en:

- Nivel de conocimientos.
- Ritmo de aprendizaje.
- Intereses y motivaciones.

Talleres.

- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos.

Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos.

Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

### **Organización del espacio y tiempos**

El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación, necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo. Los espacios horarios duran cincuenta minutos.

Dentro del aula se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas. Fuera del aula:

- Biblioteca.
- Sala de audiovisuales.
- Sala de informática.
- Salón de actos.
- Otros.

## **6. CONCRECCIÓN DE LOS PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.**

Esta es una materia en la que, dadas sus características, tradicionalmente se ha trabajado por proyectos y situaciones de aprendizaje. En el desarrollo de las unidades didácticas y en base al perfil e intereses del alumnado se van conformando y presentando oportunidades para concretar estos proyectos significativos que

pueden presentar una duración variable. A lo largo del curso se aprovecharán las oportunidades que surgan para generar y desarrollar los proyectos y situaciones de aprendizaje.

### **6.1 Situaciones de aprendizaje**

Toda esta metodología se ve traducida en situaciones de aprendizaje, siendo llevado todo ello a un nivel mayor de concreción curricular como es la gestión de aula y la aplicación de las unidades didácticas. Así pues, se diseñan una serie de situaciones de aprendizaje orientadas a aplicarlas con actividades concretas.

En su diseño y puesta en práctica se seguirá la misma secuencia:

Selección del tema y planteamiento.

Organización de los grupos y atribución de roles.

Determinación del resultado a conseguir o producto final.

Planificación del trabajo.

Investigación sobre el tema.

Puesta en común de la información.

Elaboración del producto final.

Presentación pública del producto.

Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora.

Evaluación (estará presente en cada uno de los pasos anteriores)

En ellas se llevarán a cabo una serie de actuaciones que se verán implementadas en el diseño de cada situación de aprendizaje:

#### **Trabajo individual por “islas”**

El aula distribuye al alumnado en agrupaciones de entre 6 y 8 alumnos por isla. Cada isla es un conjunto de mesas situadas frente a frente para un trabajo colaborativo. Cada alumno tiene que realizar su propia tarea, pero esta agrupación permite que se compartan ideas o se ayuden los unos a los otros.

El profesor debe asegurarse de que cada alumno se esté encargando de su tarea, y la participación de otros alumnos suponga una ayuda, no la realización del trabajo al completo.

Este método de agrupamiento permite también al profesor proporcionar ayuda por islas, dado que queda un hueco en el centro que le permite dirigirse a todos los alumnos de una misma isla, haciendo dibujos de demostración o usando la pantalla de su portátil.



### **Trabajo por “especialistas”**

En los trabajos en grupo es práctica común asignar roles a cada alumno. Este método también se contempla, pero en este caso no se pone el enfoque en el papel que cada componente del grupo desempeña, sino en el campo en el que se especializa.

Al principio de la actividad o proyecto grupal, se asignan especialidades a los distintos componentes del grupo. Estas especialidades se asocian con saberes básicos y competencias específicas de la materia. Por ejemplo, un alumno puede ser el especialista en color, es decir, el colorista. Este alumno se encargaría de supervisar el color en el proyecto, como si de una parte del equipo de dirección artística se tratara.

De esta manera cada alumno tiene una responsabilidad concreta, y ha de responder de estas decisiones ante dudas o comentarios del profesor.

Este método de trabajo permite también realizar llamadas de especialistas. Estas consisten en llamar a todos los coloristas de todos los grupos. El profesor dará unas pautas concretas o materiales específicos a estos alumnos, mientras el resto del grupo trabaja. De esta manera se fomenta el aprendizaje colaborativo, pues luego estos alumnos tendrán que comunicar al resto del grupo lo que se les ha enseñado o comentado.

### **Proyecto grupal a nivel de aula**

Muchos proyectos están diseñados para obtener un resultado global a partir de las aportaciones individuales de cada alumno.

Las aportaciones individuales es la actividad concreta que tiene que realizar cada alumno, evaluada individualmente para permitir la atención y evaluación individualizada. Por ejemplo, estudiar el volumen y crear con arcilla figuras con una temática concreta, por ejemplo, vegetación y fauna para un bosque mágico.

El resultado grupal sería a lo que tienen que aspirar todos los alumnos. Se les proporcionan unas especificaciones que tienen que seguir para que el resultado global sea compatible con todas las aportaciones individuales. Por ejemplo, el bosque entero.

De esta forma se trabaja el entendimiento del trabajo grupal como aportaciones individuales. Todos los alumnos son eslabones de la misma cadena, y sin ellos no se consigue el resultado final, más grande y ambicioso.

### **Aplicación de contenidos teóricos**

Hay actividades que buscan llegar a los contenidos de forma inductiva. Gracias a la naturaleza de la asignatura, se pueden diseñar actividades que supongan un descubrimiento de los principios teóricos.

Por ejemplo, la experimentación con colores análogos y complementarios para explicar los principios de la teoría del color utilizando como ejemplo las entregas de los alumnos. Estudiar a posteriori los efectos conseguidos con las actividades permite afianzar los conocimientos de forma más efectiva,

pues se crean conexiones mentales a experiencias pasadas (la propia actividad), siguiendo de esta forma la metodología del Aprendizaje Significativo.

### **Flexibilidad temática**

Es muy importante hacer entender al alumnado las especificaciones de una tarea y las libertades que les permiten. Esto es debido a que una obra artística puede tener muchas vertientes distintas.

Por ejemplo, si estamos con el bloque de Arte Narrativo, existe cierta flexibilidad con la historia creada, para permitirles adaptarse a sus propios gustos e inquietudes. De esta forma se adaptan los saberes adquiridos a su propia vida, le ven un provecho y una finalidad que se puede adaptar a la vida de cada uno.

Todas estas estrategias y actuaciones derivan en situaciones de aprendizaje que se van diseñado a lo largo del curso para satisfacer las necesidades del grupo de acuerdo con las unidades didácticas y los criterios de evaluación y saberes básicos que van asociados a las mismas.

## **7. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR**

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

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Entre los recursos didácticos, se podrán utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Soportes facilitados por la Junta (Plataforma Educamos, con sus aulas virtuales)
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas...
- Modelos del propio entorno; vistas a través de las ventanas, el aula, los compañeros... para dibujo del natural.

- Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.
- Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.
- Material de dibujo (regla, compás...).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Teléfonos móviles, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola...
- Instrumentos de modelaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo y la Biblioteca del centro..
- Torculo para grabado. Linoleo y herramientas de tallado.
- Uso de TEAMS para la interacción profesor-alumno o de manera grupal.
- Uso habitual de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:
- Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.

o <http://www.smconectados.com>

o <http://www.profes.net>

o <http://www.librosvivos.net>

o <http://www.educacionplastica.net/>

o <http://blog.educastur.es/luciaag/>

o <http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>

o <http://www.artehistoria.jcyl.es/>

o <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>

o <http://www.educared.org>

## 8. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO

### VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.

#### FOMENTO DEL PLAN DE LECTURA

Se partirá del Plan de Lectura del Centro para llevar a cabo una serie de actuaciones en el aula y en la planificación de las distintas materias para garantizar que el alumnado recurre a la lectura con asiduidad y de manera provechosa.

Para ello, se recogen las siguientes actuaciones concretas a aplicar en las asignaturas del Departamento:

- Realización de lecturas en clase, por turnos, del material didáctico que se esté trabajando en cada momento.
- Realización de lecturas individuales del motivo de investigación requerido en la actividad en curso.

- Escribir guiones para proyectos audiovisuales que posteriormente serán revisados por otros compañeros pertenecientes al mismo grupo, de esta forma se fomenta la lectura analítica.
- Lectura de artículos y contenidos didácticos relacionados con la Historia del Arte para desarrollar determinadas actividades.
- Realización de trabajos de manera voluntaria u obligatoria que requieran leer un recurso concreto para su posterior análisis crítico y comentario en clase.

## FOMENTO DEL USO DE LAS TIC

Otro elemento de particular interés en esta etapa educativa es el de la comunicación audiovisual y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las TIC están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana, y suponen un valioso auxiliar para la enseñanza que puede enriquecer la metodología didáctica. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria como herramienta que ayudará a desarrollar en el alumnado diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Otro factor de capital importancia es la utilización segura y crítica de las TIC, tanto para el trabajo como en el ocio. En este sentido, es fundamental informar y formar al alumnado sobre las situaciones de riesgo derivadas de su utilización, y cómo prevenirlas y denunciarlas.

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

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

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

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

**Como medio:** su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y

comunicación en el mundo actual. Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

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

En cuanto a la utilización de las TIC en la materia de «Educación Plástica Visual y Audiovisual», en este ámbito tienen cabida desde la utilización de diapositivas o vídeo hasta la visualización o realización de presentaciones, el trabajo con recursos multimedia, pasando por la búsqueda y selección de información en internet, la utilización de hojas de cálculo y procesadores de texto, hasta el desarrollo de blogs de aula, el tratamiento de imágenes, etc.

Las principales herramientas TIC disponibles y algunos ejemplos de sus utilidades concretas son:

1. Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.
2. Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.
3. Uso de hojas de cálculo sencillas para organizar información (datos) y presentarla en forma gráfica.
4. Utilización de programas de correo electrónico.
5. Usos y opciones básicas de los programas de navegación.
6. Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).
7. Uso de periféricos: escáner, impresora, pizarra digital, etc.
8. Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, PowToon etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.
9. Internet: búsqueda y selección crítica de información.
10. Elaboración de documentos conjuntos mediante herramientas de programas de edición simultánea (Drive, etc.).
11. Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.

Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC para obtener, procesar y transmitir información. Resaltamos aquí algunas de sus ventajas:

- Realización de tareas de manera rápida, cómoda y eficiente.
- Acceso inmediato a gran cantidad de información.
- Realización de actividades interactivas.
- Desarrollo de la iniciativa y las capacidades del alumno.
- Aprendizaje a partir de los propios errores.
- Cooperación y trabajo en grupo.
- Alto grado de interdisciplinaridad.
- Flexibilidad horaria.

## 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los docentes que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorios tanto para los profesores como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos las extraescolares, que se realizan fuera del centro y/o 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:

- Recorrido fotográfico por el pueblo
- Participación en concursos plásticos a escala local o nacional
- Exposiciones de alumnos en el centro o fuera de él.
- Organización, en el marco de la Semana Cultural u otras fechas señaladas, de concursos de pintura o cualquier otra expresión plástica.
- Cine escolar. La organización de estas actividades tendrá siempre en cuenta los criterios establecidos en las Normas de Convivencia Organización y Funcionamiento del Centro. En lo referente a visitas y actividades extraescolares, el Dpto. decide no proponer ninguna para este año.

Este departamento participará en otras actividades organizadas por el centro o desde otras materias.

## 10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

La tarea de evaluar representará el cauce de información que nos permita formular valoraciones que, a su vez, puedan llevar a la toma de decisiones.

En la actualidad, hay que considerarla como una vía para valorar parcial o globalmente todo el proceso de enseñanza-aprendizaje sino también el proceso: método, tiempos, actividades, papel del profesor y del alumno, etc.

Las técnicas a emplear permitirán la valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado. Para ello se emplearán instrumentos variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que se planteen. **En todas las materias y ámbitos se incluirán pruebas orales de evaluación.**

### 10.1 Características de la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria debe reunir estas propiedades:

- Ser continua, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. Ello implica que habrá actividades avanzadas que puedan suponer la superación de anteriores actividades si el caso lo requiere.
- Tener carácter formativo, porque debe tener un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.
- Ser integradora, porque atiende a la consecución del conjunto de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes.
- Ser individualizada, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.
- Ser cualitativa, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.

En el desarrollo de la actividad formativa, definida como un proceso continuo, existen varios momentos clave, que inciden de una manera concreta en el proceso de aprendizaje:

#### Evaluación inicial

- Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.
- Se realiza al principio del curso o unidad didáctica, para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc. La de principio de curso efectuará en las dos primeras semanas.
- Utiliza distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente. En cuanto a los instrumentos de evaluación principalmente serán pruebas orales

y pruebas prácticas. Estas versarán sobre los contenidos desarrollados en el curso anterior. Tendrán un carácter dinámico y se utilizará tanto la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación para determinar el grado previo de adquisición de competencias.

- Afectará más directamente a las primeras fases del proceso: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.

### **Evaluación formativa-continua**

- Valora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del mismo.
- Orienta las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución de cada alumno y del grupo, y de las distintas necesidades que vayan apareciendo.
- Tiene en cuenta la incidencia de la acción docente.
- Se aplica a lo que constituye el núcleo del proceso de aprendizaje: objetivos, estrategias didácticas y acciones que hacen posible su desarrollo.

### **Evaluación sumativa-final**

- Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso.
- Refleja la situación final del proceso.
- Permite orientar la introducción de las modificaciones necesarias en el proyecto curricular y la planificación de nuevas secuencias de enseñanza-aprendizaje.
- Se ocupa de los resultados, una vez concluido el proceso, y trata de relacionarlas con las carencias y necesidades que en su momento fueron detectadas en la fase del diagnóstico de las condiciones previas.

Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de **autoevaluación** y **coevaluación**, de manera que los alumnos se impliquen y participen en su propio proceso de aprendizaje. De este modo, la evaluación deja de ser una herramienta que se centra en resaltar los errores cometidos, para convertirse en una guía para que el alumno comprenda qué le falta por conseguir y cómo puede lograrlo.



## 10.2 Ponderación de los criterios de evaluación.

## 1º ESO

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Contenidos Transversales	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
							Hetero.	Coevalu.	Autoevalu.	
UT1	1.1.	A.1	La comprensión lectora.		1.1.1.	Prueba Oral		X		1
UT1	1.1.	A.2	La expresión oral y escrita.		1.1.2.	Prueba Oral Evidencia(trabajo)	X		X	1
UT1	1.1.	A.3		16.6	1.1.3.	Evidencia(trabajo)	X		X	1
UT1	1.2.	A.3	Valores y oportunidades de Castilla y León.	16.6	1.2.1. 1.2.2.	Prueba Oral Prueba Escrita		X		1
UT1	1.3.	A.4		16.6	1.3.1.	Guía de observación	X			1
UT1	7.2.	C.3		16.6	7.2.1	Cuaderno del alumno	X		X	1
UT1	7.2.	C.4			7.2.2.	Cuaderno del alumno	X		X	1
UT1	7.3.	C.5	El fomento del espíritu crítico y científico.	16.6	7.2.1.	Cuaderno del alumno	X		X	1
UT1	7.3.	C.6			7.2.1.	Cuaderno del alumno	X		X	1
UT1	7.3.	C.7			7.2.2	Cuaderno del alumno	X		X	1
UT1	7.3.	C.5			7.3.1 7.3.2.	Porfolio	X	X	X	1
UT1	7.4.	C.4		16.6	7.4.1. 7.4.2.	Porfolio	X	X	X	1

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Contenidos Transversales	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
							Hetero.	Coevalu.	Autoevalu.	
UT2	2.1.	B.1	La igualdad de género.	9.0 9	2.1.1. 2.1.2. 2.1.3.	Guía de observación	X	X		2
UT2	2.2.	B.2 B.3 B.4	Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.	9.0 9	2.1.3. 2.2.1. 2.2.2	Porfolio Prueba Oral Porfolio	X	X	X	2
UT2	3.1.	B.5 B.6	La creatividad.	9.0 9	3.1.1. 3.2.1.	Prueba Oral Porfolio	X			2
UT2	3.3.	B.7		9.0 9	3.3.1.	Porfolio	X	X	X	2
UT2	3.4.	C.8		9.0 9	3.4.1. 3.4.2.	Guía de observación	X	X		2
UT2	4.1.	C.8	La educación emocional y en valores.	9.0 9	4.1.1. 4.1.2. 4.1.3.	Guía de observación Porfolio	X			2
UT2	4.2.	C.9	La competencia digital.	9.0 9	4.2.1.	Guía de observación	X		X	2
UT2	7.1.	C.2	El emprendimiento social y empresarial.	9.0 9	7.1.1. 7.1.2. 7.1.3.	Guía de observación Prueba Oral Guía de observación	X	X	X	2
UT2	8.2	C.1	Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como	9.0 9	8.2.1. 8.2.2. 8.2.3.	Cuaderno del alumno Guía de observación	X			2

			fuelle de riqueza. Resolución pacífica de conflictos.							
UT2	8.3	C.1		9.0 9	8.3.1.	Porfolio	X		X	2
UT2	8.4	C.1		9.0 9	8.4.1.	Evidencia(trabajo)	X	X		2

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Contenidos Transversales	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
							Hete.	Coev.	Autoev.	
UT3	3.2.	D.1	La comunicación audiovisual.	9.09	3.2.2.	Porfolio	X	X		3
UT3	5.1.	D.1	La competencia digital.	9.09	5.1.1. 5.1.2.	Prueba Oral Porfolio	X		X	3
UT3	5.2.	D.3	Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.	9.09	5.2.1. 5.2.2.	Guía de observación	X		X	3
UT3	5.3.	D.4		9.09	5.3.1. 5.3.2. 5.3.3.	Porfolio Guía de observación Prueba Oral	X	X	X	3
UT3	6.1.	D.2		9.09	6.1.1. 6.1.2.	Guía de observación Porfolio	X			3
UT3	6.2.	D.2		9.09	6.2.1.	Prueba Oral	X			3
UT3	7.1.	C.2		9.09	7.1.1. 7.1.2. 7.1.3.	Guía de observación Porfolio Prueba Oral		X		3
UT3	8.1.	C.1		9.09	8.1.1. 8.1.2.	Guía de observación Porfolio			X	3
UT3	8.2.	C.1		9.09	8.2.1. 8.2.2. 8.2.3.	Guía de observación Porfolio	X			3
UT2	8.3	C.1		9.09	8.3.1.	Prueba Oral	X			3

UT2	8.4	D.5		9.09	8.4.1.	Evidencia(trabajo)	X	X		3
-----	-----	-----	--	------	--------	--------------------	---	---	--	---

## 3º ESO

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Contenidos Transversales	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
							Hete.	Coe v.	Autoev.	
UT1	1.1.	A.1	La comprensión lectora. La expresión oral y escrita.	14.2	1.1.1. 1.1.2. 1.1.3.	Prueba Oral Porfolio Guía de observación	X		X	1
UT1	1.2.	A.2	El fomento del espíritu crítico y científico.	14.2	1.2.1. 1.2.2.	Evidencia (trabajo) Prueba Oral	X		X	1
UT1	1.3.	A.3		14.2	1.3.1	Prueba Oral	X			1
UT1	1.4.	A.4		14.2	1.4.1.	Guía de observación	X			1
UT1	1.4.	A.5			1.4.2.	Cuaderno del alumno Porfolio	X			1
UT1	7.1.	C.4		14.2	7.1.1. 7.1.2.	Cuaderno del alumno Porfolio	X	X	X	1
UT1	7.2.	C.1		14.2	7.2.1. 7.2.2.	Cuaderno del alumno Porfolio	X		X	1
UT1	7.3.	C.4		14.2	7.3.1. 7.3.2.	Cuaderno del alumno Guía de observación	X			1

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Contenidos Transversales	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
							Hete.	Coe v.	Autoev.	

UT2	2.1.	B.1		11.1	2.1.1.	Cuaderno del alumno	X	X		2
UT2	2.1.	B.2	La igualdad de género.		2.1.2.	Prueba Oral	X		X	2
UT2	2.2.	B.3 B.4 B.5 C.3	La creatividad.	11.1	2.2.1 2.2.2	Prueba Escrita Prueba Oral Porfolio	X		X	2
UT2	3.1.	B.6		11.1	3.1.1 3.1.2	Prueba Escrita Prueba Oral	X		X	2
UT2	5.1.	C.2	La educación emocional y en valores.	11.1	5.1.1.	Prueba escrita	X			2
UT2	5.2.	C.1		11.1	5.2.1.	Guía de observación Porfolio	X			2
UT2	5.3.	B.6		11.1	5.3.1. 5.3.2.	Evidencia(trabajo) Porfolio		X		2
UT1	7.1.	C.2	La comunicación audiovisual.	11.1	7.1.1. 7.1.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo) Porfolio	X		X	2
UT2	7.2.	C.2		11.1	7.2.1. 7.2.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo) Porfolio	X	X	X	2
UT2	7.4.	C.6		11.1	7.4.1. 7.4.2.	Cuaderno del alumno	X			2

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Contenidos Transversales	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
							Hete.	Coev.	Autoev.	
UT3	4.1.	D.1 D.2 D.3 D.4	La comunicación audiovisual.	12.5	4.1.1. 4.1.2.	Prueba Oral Prueba Escrita	X		X	3
UT3	4.2.	D.5 D.6	La competencia digital.	12.5	4.2.1. 4.2.2	Guía de observación Evidencia(trabajo)	X			3
UT3	6.1.	D.7	El emprendimiento social	12.5	6.1.1.	Guía de observación	X			3

			y empresarial			Evidencia(trabajo)				
UT3	6.2.	D.8		12. 5	6.2.1. 6.2.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo) Portfolio		X		3
UT3	7.1	D.8		12. 5	7.1.1. 7.1.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo) Portfolio	X	X		3
UT3	8.1	D.9		12. 5	8.1.1. 8.1.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo)	X			3
UT3	8.2.	D.9	Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.	12. 5	8.2.1. 8.2.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo)	X		X	3
UT3	8.3.	D.10		12. 5	8.3.1. 8.3.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo)	X	X		3

## 1º BACHILLERATO.

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
						Hetero.	Coevaluación.	Autoevaluación.	
UT1	1.1.	A.1 A.2	25	1.1.1. 1.1.2. 1.1.3.	Prueba Oral Evidencia(trabajo)	X	X	X	1
UT1	2.1.	A.3 A.4 A.5	25	2.1.1. 2.1.2.	Guía de observación Cuaderno del alumno Prueba práctica	X		X	1

UT1	2.2.	A.6 A.7	25	2.2.1	Guía de observación Cuaderno del alumno Prueba práctica	X		X	1
UT1	2.3	A.8 A.9	25	2.3.1. 2.3.2.	Guía de observación Cuaderno del alumno Prueba práctica	X		X	1

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
						Hetero.	Coevalu.	Autoevalu.	
UT2	3.1.	B.1 B.2	14.2	3.1.1.	Evidencia(trabajo) Prueba Oral	X	X	X	2
UT2	3.2.	B.3 B.4	14.2	3.2.1. 3.2.2.	Guía de observación Cuaderno del alumno Prueba práctica	X		X	2
UT2	3.3.	B.5	14.2	3.1.1.	Evidencia(trabajo) Prueba Oral	X	X	X	2
UT2	3.4.	B.6	14.2	3.4.1.	Guía de observación Cuaderno del alumno Prueba práctica	X		X	2
UT2	3.5	B.6	14.2	3.5.1. 3.5.2.	Guía de observación Cuaderno del alumno Prueba práctica	X		X	2
UT2	3.6	B.7	14.2	3.6.1.	Guía de observación Cuaderno del alumno Evidencia(trabajo)	X		X	2
UT2	3.7	B.7	14.2	3.7.1.	Guía de observación Cuaderno del alumno	X		X	2

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
						Hetero	Coevaluación	Autoevaluación	
UT3	4.1.	C.1 C.2 C.3	25	4.1.1.	Guía de observación Cuaderno del alumno	X		X	3
UT3	4.2.	C.4	25	4.2.1.	Guía de observación Cuaderno del alumno	X		X	3
UT3	4.3.	C.4	25	4.3.1.	Guía de observación Cuaderno del alumno	X		X	3
UT3	4.4.	C.4	25	4.4.1	Guía de observación Cuaderno del alumno	X		X	3

Unidad CT	Criterios de Evaluación	Contenidos de la Materia	Peso CE %	Indicadores de Logro	Instrumento de Evaluación	Agente			TRIMESTRE
						Hetero	Coevaluación	Autoevaluación	
UT4	5.1.	D.1 D.2 D.3 D.4 D.5	50	5.1.1. 5.1.2.	Guía de observación Evidencia(trabajo)	X		X	3
UT4	5.2.	D.6 D.7 D.8	50	5.2.1.	Guía de observación Evidencia(trabajo)	X		X	3

### 10.3 REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN

En el anterior epígrafe se establecieron los criterios de evaluación que han de servir como referente para la evaluación, y que se concretan en los indicadores de logro, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propondrán, por tanto, no deben intentar medir el grado de



consecución de los contenidos en sí mismos, sino la adquisición de competencias que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

### **Instrumentos o pruebas.**

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

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

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

### **Exploración inicial**

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida.

Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de Evaluación Inicial. Normalmente se utilizarán las preguntas para iniciar el tema y una posterior aplicación del Aprendizaje Significativo.

### **Cuaderno del profesor**

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. En ella se encuentran todos los elementos que se van evaluando, así como los comentarios o anotaciones que se realizan. Este permite hacer un seguimiento personalizado del alumnado donde se anotan todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

### **Observación diaria**

Se realizará una observación diaria de elementos como los siguientes:

- Del seguimiento de la actividad lectiva, para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común..., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Adquisición y desempeño de las competencias tanto las clave como las específicas.

### **Cuaderno de clase**

En él, el alumno anota los datos de las explicaciones y realiza las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados

individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. En él anotarán todo lo que será necesario para ir superando la asignatura, desde apuntes de clases teóricas hasta bocetos para la realización de proyectos más amplios.

El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

### Pruebas objetivas

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad y por consiguiente un valor doble de su rúbrica. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- **De información:** con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
- **De elaboración:** evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas tareas competenciales persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- **De investigación:** aprendizajes basados en problemas (PBL).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.
- Fichas de observación grupos-clase.
- Actividades en las que se realice una aplicación práctica de los contenidos teóricos de la asignatura.
- Proyectos en los que se han de aplicar los conocimientos de forma creativa y con nuevos niveles de desempeño. En ellas se valora muy positivamente la fidelidad de la técnica que muestre la comprensión de los conceptos, la creatividad y originalidad de la propuesta, con la que siempre demostrarán ir más allá de lo establecido; y por último el proceso empleado para ello, que forma parte de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 10.4. 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 indicadores de logro.
- 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.

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.

### **10.5. 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 también anteriormente. 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.

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.

### **10.6. 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.

Desglose del 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 entre cuatro y seis horas lectivas, dependiendo de las necesidades del alumnado.

Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante la primera quincena de octubre.

Se utilizarán los siguientes procedimientos:

- Utilización de los instrumentos y materiales propios de la Expresión Plástica.
- Aplicación de los principales fundamentos de la Expresión Plástica, Visual y Audiovisual en la realización de los trabajos prácticos.
- Aplicación de los trazados básicos del dibujo técnico en la realización de las láminas correspondientes.

- Aplicación de las nuevas tecnologías (TIC) y los programas de dibujo y de diseño en la realización de trabajos sencillos.

Debido a la naturaleza de la asignatura, la evaluación inicial puede comprender más de una actividad, y así desglosar más eficazmente los apartados que se valoran.

### **10.7. Criterios de calificación**

Han de ser conocidos por los alumnos, porque de este modo se mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje. El alumno debe saber qué se espera de él y cómo se le va a evaluar; solo así podrá hacer el esfuerzo necesario en la dirección adecuada para alcanzar los objetivos propuestos. Si es necesario, se le debe proporcionar un modelo que imitar en su trabajo. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias de los alumnos, así como los criterios de promoción.

Los criterios de calificación deberían, idealmente, ser consensuados por todos los profesores que imparten clase al grupo, y deberían ser coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

Los resultados de evaluación se expresarán con números sin decimales de 1 a 10, que se añadirán a las siguientes calificaciones: Sobresaliente (9, 10), Notable (7, 8), Bien (6), Suficiente (5) o Insuficiente (4, 3, 2, 1). La calificación «No presentado» solo podrá usarse cuando el alumno no se presente a las pruebas extraordinarias.

Los resultados de evaluación serán resultado de la media ponderada de todas las notas obtenidas a lo largo del curso, a las que corresponderá un porcentaje dependiendo de la ponderación de los estándares de aprendizaje evaluable que incluyan y la cantidad de estos.

Así pues, el alumno irá obteniendo a lo largo del curso calificaciones de los siguientes elementos, teniendo en cuenta los subsiguientes criterios:

#### **Realización de actividades y proyectos**

- Las actividades y proyectos serán realizados en el aula. Salvo casos extraordinarios y justificados, no se valorarán actividades que hayan sido realizados fuera del horario lectivo.
- El ejercicio debe contener el nombre, apellidos, curso y grupo del alumno para poder ser identificado correctamente.
- Deberá atender a las pautas fijadas, las cuales se presentan de forma expositiva en el aula con apoyo de recursos digitales que se facilitan al alumno, como la página web de la asignatura o el aula virtual. Por tanto, si el ejercicio no está realizado conforme a las pautas indicadas, no será válido.
- Se tendrá en cuenta la técnica empleada y su corrección, en la que se verá la aplicación de conceptos y contenidos impartidos en clase.
- Se tendrá en cuenta la creatividad y originalidad, valorándose muy positivamente la utilización de recursos no obligatorios y la producción de ideas propias.
- Se valorará el proceso en su realización, el cual se realiza a través de la observación en clase y la entrega de todos los bocetos e intentos fallidos realizados.

- Se valorará la limpieza y presentación de los trabajos, siendo entregados en el formato establecido y mostrando orden, márgenes y una correcta caligrafía.

Por tanto, la calificación obtenida en estas actividades es un compendio de los siguientes instrumentos de evaluación: cuaderno del profesor, cuaderno del alumno, entrega, notas de clase, exposiciones y observación diaria.

Las entregas se pueden realizar de dos maneras:

- En clase, al profesor, el día de la entrega o anteriormente. En ese caso, el profesor hará una foto del trabajo. Si el profesor no ha echado la foto, no se considerará entregado, el alumno debe asegurarse que se sigue este procedimiento, dado que no valdrá con la mera observación del trabajo.
- A través del aula virtual, en la tarea correspondiente creada a tal efecto. En este caso deberá respetar también las fechas de entrega, que serán las mismas que por el anterior método, pero contando con la tarde en caso de no ser posible su entrega en clase.

Si no se realiza una entrega a tiempo, la actividad o proyecto no será puntuado, utilizando un 0 para hacer la media de la evaluación.

### **Realización de trabajos escritos**

Los posibles trabajos escritos que se realicen a lo largo del curso deberán ser entregados en formato digital o a mano siempre que se respeten las normas de limpieza y márgenes. Todos deberán contener los siguientes elementos:

- Portada.
- Índice.
- Contenido del trabajo.
- Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
- Bibliografía comentada.
- Contraportada (folio en blanco).

### **Pruebas objetivas**

Cuando el profesor lo considere necesario, se realizarán pruebas escritas (exámenes), en las que el alumno tendrá que presentar conceptos de manera escrita y teórica y realizar actividades prácticas en un plazo establecido. En la calificación de estas pruebas se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

- Adecuación pregunta/respuesta.
- Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría...) y ortográfica.
- Capacidad de síntesis.
- Capacidad de definición.
- Capacidad de argumentación y razonamiento.
- Correcta utilización de las técnicas aprendidas.
- Adecuada gestión del tiempo.

**Observación directa de la actitud: colaboración, trabajo en equipo, atención, puntualidad, etc.**

Dentro de cada unidad didáctica se valora el llamado “Proceso”, el cual incluye todas las aptitudes y competencias, recogidas en los estándares, asociadas al comportamiento, el orden, la limpieza, el respeto a los compañeros y su trabajo, etc.

En proceso también se valora el camino utilizado para llegar al resultado final, todas las ideas fallidas y el esfuerzo del alumno en conseguir el resultado deseado.

En caso de mostrar comportamiento disruptivo y no avanzar en clase con los encargos, la nota de proceso puede llegar a disminuir, pudiendo ser motivo de suspender el apartado correspondiente. La nota de proceso no puede ser recuperada posteriormente

### **Rúbricas para la evaluación**

De cada unidad didáctica, de las pruebas objetivas, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los PBL,... Se valoran distintos factores antes reseñados (técnica, creatividad, proceso...), cuyo nivel de desempeño se valora por separado, para posteriormente ser ponderado y obtener una calificación final asociada a criterios y estándares.

#### **RÚBRICA EJEMPLO**

5 Demuestra que el total de todos los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar exitosamente.

4 Demuestra que la mayor cantidad de los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar exitosamente.

3 Demuestra que una cantidad parcial de los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar.

2 Demuestra que muchos de los requerimientos del estándar no han sido conseguidos y no los sabe aplicar.

1 No comprende la actividad.

0 No responde. No intentó hacer la tarea.

Rúbricas para la autoevaluación del alumno: de la tarea competencial, de trabajo en equipo, de exposición oral y de comprensión lectora.

### **10.8. Mecanismos de recuperación**

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto.

Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los indicadores de logro de los criterios de evaluación, de modo que:

a) Deberá rectificar y aumentar las rúbricas de los instrumentos de evaluación que no tiene una valoración de 3 o más.

b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.

c) Deberá realizar en la siguiente prueba objetiva las preguntas alusivas a la prueba anterior que no pudo realizar, por motivos justificados o a decisión del profesor por considerarlo conveniente.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

Las entregas en periodos de recuperación se harán en la tarea correspondiente en el Aula Virtual en la fecha que el profesor indique.

Los alumnos que tengan pendiente de recuperación alguna evaluación anterior recibirán actividades extra de recuperación según su PTI entregado a los tutores en cada una de las evaluaciones, han de ser motivadoras, significativas y adaptadas al modo de aprendizaje de cada alumno, y que deben ayudarle a alcanzar los objetivos.

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1a o 2a evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en esta programación el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

Estos trabajos pueden haber sido entregados anteriormente si fue un caso de entrega tardía de trabajos, en cuyo caso el mecanismo de recuperación sería realizar la calificación y ponderación correspondiente a la evaluación contando la entrega realizada.

Un procedimiento similar debe establecerse con los alumnos que deben recuperar la materia pendiente del año anterior. Para ello debe organizarse un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas que le permitan recuperar la materia, todo irá reflejado en su PTI de pendientes entregado al comienzo de curso y del que quedará constancia en una hoja de firmas del Dpto. para tal fin.

### **10.9. Evaluación final ordinaria y extraordinaria**

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos debe ser integradora, y por ello, ha de tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes. Sin embargo, el carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada asignatura teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes evaluables de cada una de ellas. Por tanto, al término de cada curso se valorará el progreso global del alumno en cada materia, en el marco de la evaluación continua llevado a cabo.

Para el alumnado con calificación negativa, se elaborará un informe individualizado en el que consten los contenidos y estándares no alcanzados y se le propondrán actividades para su recuperación.

Se llevará a cabo una evaluación extraordinaria para estos alumnos, que debe ajustarse a lo recogido en el informe que se ha dado al alumno. Será similar a la recuperación de una evaluación, dado que puede ser este el motivo de no alcanzar los objetivos esperados en la convocatoria ordinaria.

Los criterios de evaluación, seguirán la siguiente rúbrica para valorar el tipo y grado de aprendizaje adquirido, se convierten en referente fundamental para valorar la adquisición de las competencias clave.

5 Demuestra que el total de todos los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar exitosamente.

4 Demuestra que la mayor cantidad de los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar exitosamente.

3 Demuestra que una cantidad parcial de los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar.

2 Demuestra que muchos de los requerimientos del estándar no han sido conseguidos y no los sabe aplicar.

1 No comprende la actividad.

0 No responde. No intentó hacer la tarea

### **10.10. Plan para los alumnos que no supere la materia en la convocatoria extraordinaria**

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación extraordinaria deberán realizar los Planes de Trabajo Individualizados realizados para tal fin y serán entregados, debidamente acabados, en las dos entregas fijadas por el Departamento, de acuerdo con Jefatura de Estudios justo antes de la Evaluación de Pendientes.

Se evaluará según los criterios de evaluación establecidos anteriormente.

## **11. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.**

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a las necesidades de todos alumnos. Pero estos tienen distinta formación, distintas capacidades, distintos intereses... Por ello, la atención a la diversidad debe convertirse en un aspecto esencial de la práctica docente diaria.

### **Medidas de inclusión a nivel de centro**



Las estrategias organizativas que el centro pone en marcha para favorecer los procesos de aprendizaje de un grupo de alumnos y alumnas:

Dos profesores en el aula

Desdobles en 1o ESO

### **Medidas de inclusión a nivel de aula e individual**

En nuestro caso, la atención a la diversidad se contempla en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

#### **Atención a la diversidad en la programación**

La programación debe tener en cuenta los contenidos en los que los alumnos consiguen rendimientos muy diferentes. Aunque la práctica y resolución de problemas puede desempeñar un papel importante en el trabajo que se realice, el tipo de actividad concreta y los métodos que se utilicen deben adaptarse según el grupo de alumnos. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que se alcance no puede ser siempre el mismo. Por ello se aconseja organizar las actividades en actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que puedan trabajar sobre el mismo contenido alumnos de distintas necesidades.

La programación debe también tener en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, la programación debe asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para que se recuperen los contenidos que quedaron sin consolidar en su momento, y de profundizar en aquellos que más interesen al alumno.

#### **Atención a la diversidad en la metodología**

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que el profesor:

- Detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se detecte una laguna anterior.
- Procure que los contenidos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intente que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros contenidos similares.

#### **Atención a la diversidad en los materiales utilizados**

Como material esencial se utilizará el libro de texto. El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización que el profesor puede encontrar en Savia digital permite atender la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

- Variedad metodológica.

- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.
- Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

A los alumnos con dificultades físicas o psíquicas que les impidan seguir el desarrollo normal del proyecto curricular, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, se les elaboraría, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

- Adaptación de objetivos y contenidos.
- Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.
- Metodología.
- Elección de materiales didácticos.
- Agrupamientos.
- Organización espacio-temporal.
- Programas de desarrollo individual.
- Refuerzos o apoyos.
- Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

## 12. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación se entienden como bloques de contenidos relacionados entre sí que articulan un aprendizaje significativo para la adquisición de competencias y que ocupan un trimestre. La secuencia está definida en el orden en que han sido expuestos en esta programación.

Se han organizado los saberes básicos de las distintas asignaturas en sus correspondientes unidades didácticas, a las cuales les corresponde una cantidad de sesiones determinada que puede ser variable en función del perfil del alumnado. En cada unidad didáctica se podrán dar una o más situaciones de aprendizaje, dependiendo del contexto actual de cada momento y la naturaleza de las entregas y sesiones teóricas.

Hay que tener en cuenta la flexibilidad de la programación didáctica, por lo que queda sujeta a cambios dependiendo de las sesiones de autoevaluación y las posibles circunstancias que puedan darse a lo largo del curso.

### **13. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

La evaluación de la práctica docente debe enfocarse al menos con relación a tres momentos del ejercicio:

1. Programación.
2. Desarrollo.
3. Evaluación.

A modo de modelo, se propone el siguiente ejemplo de ficha de autoevaluación de la práctica docente:

MATERIA:

CLASE:

#### **PROGRAMACIÓN**

INDICADORES DE LOGRO (Puntuación De 1 a 10)

Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.

La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.

La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.

Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.

La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.

Observaciones. Propuestas de mejora.

#### **DESARROLLO**

INDICADORES DE LOGRO (Puntuación De 1 a 10)

Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.

Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.

Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.

Se ha ofrecido a los alumnos un mapa conceptual del tema, para que siempre estén orientados en el proceso de aprendizaje.

Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.

La distribución del tiempo en el aula es adecuada.

Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).

Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.

Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.

Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.

Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.

El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.

Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.

Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.

Ha habido coordinación con otros profesores.

Observaciones. Propuestas de mejora.

## **EVALUACIÓN**

### **INDICADORES DE LOGRO (Puntuación De 1 a 10)**

Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.

Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.

Los alumnos han dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.

Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.

Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.

Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.

Observaciones. Propuestas de mejora.

Además, siempre resulta conveniente escuchar también la opinión de los usuarios. En este sentido, es interesante proporcionar a los alumnos una vía para que puedan manifestar su opinión sobre algunos aspectos fundamentales de la asignatura. Para ello, puede utilizarse una sesión informal en la que se intercambien opiniones, o bien pasar una sencilla encuesta anónima, para que los alumnos puedan opinar con total libertad.

## **14. PROGRAMACIÓN 4ºESO. LOMCE**

### **14.1 LEGISLACIÓN:**

La elaboración de esta programación se basa en el análisis de la legislación vigente en la comunidad de Castilla y León en materia de educación: Currículo de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

ORDEN EDU/363/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

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

Resolución de 30 de agosto de 2013, de la Dirección General de Política Educativa Escolar, por la que se dispone la publicación de la Instrucción de 30 de agosto de 2013 de esta Dirección General por la que se establecen 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 que impartan educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato deberán realizar a partir del curso 2013-14. La Ley 5/2013, de 19 de junio, de Estímulo a la Creación de Empresas en Castilla y León, dispone en su artículo 4 que la consejería competente en materia educativa reforzará la formación y motivación

para la creación de empresas en las etapas educativas no universitarias, a partir de la educación primaria, la educación secundaria y el bachillerato y de forma muy especial, en la formación profesional.

Ley Orgánica 2/ 2006 de 3 de mayo LOE y Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

## **15. CARACTERÍSTICAS DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

Esta materia ha experimentado durante los últimos decenios unos cambios espectaculares, no tanto en la cantidad de nuevos contenidos como en la evolución de nuevas técnicas y nuevos medios, a través de los cuales se desarrolla. La importancia que ha tomado la imagen en nuestro mundo solo tiene comparación con las tecnologías que la desarrollan. El acceso a este mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de los medios de que hoy disponemos, cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, los teléfonos móviles, etc., hace que todo el proceso de aprendizaje sea susceptible de cambios continuos.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, audiovisual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: “saber ver” para comprender y “saber hacer” para expresarse. Todo ello con la finalidad de comunicarse, producir, crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo, para transformarla y transformarse; en definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

“Saber ver” para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

“Saber hacer” para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Los contenidos se organizan en primer ciclo en tres bloques y, en cuarto curso, en cuatro bloques de los cuales tres son los de primer ciclo.

El bloque «Expresión Plástica» experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos que se deben seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque «Comunicación Audiovisual» se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque «Dibujo Técnico» se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En cuarto curso se incorpora el bloque «Fundamentos del Diseño», donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el resto de bloques, aplicándolos de manera global en las diferentes áreas del diseño. La naturaleza de la materia permite establecer una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, de forma que el alumno pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se quedó anteriormente, y alcanzar progresivamente mayores niveles de complejidad. El desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de los procedimientos (instrumentación y técnicas), enfatizando, en la medida de lo posible, el enfoque lúdico, experimental y creativo y sin olvidar el grado de madurez del alumno.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, audiovisuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales como a través de tecnologías de vanguardia, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación. Los trabajos prácticos se podrán realizar de forma individual o en grupo, de los que se obtendrán distintas soluciones en función del nivel de aprendizaje.

En definitiva, se propone una metodología común para todos los bloques de la materia, que dado su carácter práctico, se basa fundamentalmente en “saber hacer” y en la experimentación, tras el “saber ver”, la observación y la investigación. De esta manera los diferentes bloques pueden tener matices metodológicos: «Expresión Plástica» se adapta perfectamente a saber ver para saber hacer, «Comunicación Audiovisual» investiga en las nuevas tecnologías, «Dibujo Técnico» presenta más contenidos conceptuales basados en los aprendizajes previos y «Fundamentos del Diseño» es el marco ideal para trabajar proyectos.

Así, el profesor presentará el tema, proponiendo objetivos y pautas de elaboración, que serán abiertas para fomentar el desarrollo de la creatividad. Realizará análisis de obras de arte, de creaciones propias, lectura de imágenes y exposición de trabajos audiovisuales. Facilitará la búsqueda de información, elección de materiales y experimentación por parte del alumno. Orientará el trabajo individual y en grupo, proponiendo y resolviendo problemas, y regulará el ritmo de ejecución y aprendizaje

como tratamiento específico a la diversidad del alumnado. Valorará el proceso de creación tanto como el resultado final, evitando que la actividad sea imitativa o repetitiva, finalizando con una puesta en común.

## **16. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA PARA LA ETAPA E.S.O**

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación y de saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies, y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.
10. Conocer y valorar el patrimonio artístico de Castilla y León, y participar en la realización de trabajos basados en alguna de esas obras artísticas, especificando los contenidos que se han de desarrollar. Aceptar la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas.
11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, mediante la superación de estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.



## 17. COMPETENCIAS BÁSICAS (LOMCE)

**Competencias:** capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

**Comunicación lingüística.**

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**

**Competencia digital.**

**Aprender a aprender.**

**Competencias sociales y cívicas.**

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

**Conciencia y expresiones culturales**

### 17.1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

La educación Plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia en conciencia y expresiones culturales. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.

El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar valores estéticos y culturales de las producciones artísticas que siempre que fuera posible tendrían que ligarse con el sustrato cultural de Castilla y León. Por otra parte se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La educación plástica y visual colabora en la adquisición de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor dado que todo el 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 deberían fomentar la iniciativa y autonomía personal.

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

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia digital y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora, de ahí que hayan suprimido horas y optativas relativas a este campo. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación Plástica y Visual contribuye a la adquisición de las competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de las ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y como tal, la Educación Plástica y Visual, permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación, de esta manera también contribuye a la competencia en comunicación lingüística.

A continuación se comentan los objetivos/ estándares de aprendizaje, contenidos y criterios de evaluación para 4º ESO.

## **18. CONTENIDOS**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.

La textura.

Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño. Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.

El color.

El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.

Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes.

Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia.

El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales.

La composición.

Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.

*Técnicas de expresión gráfico- plástica:* dibujo artístico, volumen y pintura.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.

Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

## **Bloque 2. Dibujo Técnico**

El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas. Construcciones geométricas y resolución de problemas  
Cuadriláteros y polígonos regulares.  
Tangencias y enlaces. Curvas cónicas.

Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.  
Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales.  
Fundamentos del sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico. Normalización.

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

## **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.  
Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.

Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo. Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.

Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.

Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.  
Diseño gráfico la imagen corporativa.

Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.  
Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto, croquis, guión, proyecto, presentación final (maqueta) y evaluación. Autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final.

Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño.

Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación.

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

Diseño, proceso de creación, boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final

#### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad. El cómic. Elementos. Elaboración.

La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.

Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.

La televisión. Comunicación de masas.

Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.

Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.

Elaboración de documentos multimedia.

Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad.

Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.

Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

## **19. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje

personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

## **Bloque 2. Dibujo Técnico**

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

## **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

## **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada

lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

## **20. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

### **Bloque 2. Dibujo Técnico**

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

- 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
  
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
  
- 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
- 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
  
- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
  
- 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

## **21. PERFIL DE LAS COMPETENCIAS. RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESTABLECIDOS PARA 4º ESO**

A continuación, se ha elaborado una tabla en la que se relacionan los contenidos y criterios de evaluación para 4oESO con las competencias de manera más exhaustiva.

Designaré las competencias como CL, CM, CD, etc.  
CL Comunicación lingüística

CM Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CD Competencia digital.

CA Aprender a aprender.

CS Competencias sociales y cívicas.

CI Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CE Conciencia y expresiones culturales.

Los criterios de evaluación están enunciados más abajo y solamente se numeran en la tabla. Cada bloque tiene sus propios criterios con los que se relacionarán los contenidos correspondientes.

Los criterios de evaluación están enunciados anteriormente y solamente se numeran en la tabla.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p><b>BLOQUE 1: Expresión plástica</b></p> <p>El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.</p> <p>La textura. Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño. Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.</p> <p>El color. El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales.</p>	<p>5</p> <p>1,2,3</p> <p>1,2,3,4</p> <p>1,2,3,4,5</p>	<p>CL,CS,CE</p> <p>CA,CS,CE</p> <p>CA,CS,CE</p> <p>CL,CD,CA,CS,CE</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico- plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>



<p>La composición. Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza. Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con</p>			<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.  5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
--	--	--	--

<p>materiales diversos. Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p>			
<p><b>BLOQUE 2: Dibujo Técnico</b></p> <p>El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas. Construcciones geométricas y resolución de problemas. Cuadriláteros y polígonos regulares. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas . Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.</p> <p>Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico.</p> <p>Normalización. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones</p> <p>Fundamentos del</p>	<p>1,2</p> <p>1,</p> <p>1,2,3</p>	<p>CM, CD, CE</p> <p>CM,CE</p> <p>CM,CD,CE</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.  1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.  2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.  2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.  3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
	<p>2, 1,2</p>	<p>CL,CE CL,CA,CS,CE</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética</p>

<p><b>BLOQUE 3 : Fundamentos del diseño</b></p> <p>Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.</p> <p>Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo. Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones. Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.</p> <p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio. Diseño gráfico. La imagen corporativa. Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño.</p> <p>Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión</p>	1,3	CM,CA,CS,CE	y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
	3	CM,CD,CA,CI,CE	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
	1,2,3		3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

(proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).			
Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación. Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.	3	CA,CI,CE CD,CA,CI,CS,CE	3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
<p><b>BLOQUE 4: Lenguaje Audiovisual y Multimedia</b></p> <p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación. Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.</p> <p>El cómic. Elementos. Elaboración.</p>	1,2,4	CL,CA,CS,CE	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos,

<p>La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p> <p>La televisión. Comunicación de masas. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia. Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia. Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad. Elaboración de un proyecto de diseño publicitario. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas</p> <p>por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	3,4	CL,CD,CS,CI,CE	<p>angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>
---	-----	----------------	---

## 22. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIA DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos del área de Educación Plástica y Visual se dividen en bloques en los que se agrupan los diferentes temas y unidades didácticas que van a ser tratados. La distribución temporal de estos contenidos será la que se hace en esta programación:

### Primer trimestre:

En todos los grupos de la **ESO** se comenzará con el **bloque de Dibujo Técnico**.

Al empezar con este bloque el alumnado se familiariza con los instrumentos básicos para trazados que les serán útiles a la hora de llevar a cabo la mayoría de las láminas. Además, asimilan pautas de limpieza y orden en la ejecución y presentación de los trabajos.

### Segundo trimestre:

En este periodo se van a trabajar los bloques de **expresión plástica y artística** donde el alumnado puede experimentar con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación, y desarrollar capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales. Al mismo tiempo, desarrollarán la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional.

**Tercer trimestre:**

Se trabajará con los contenidos del bloque de «**Comunicación Audiovisual**» donde se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En **cuarto curso** se incorpora el bloque «**Fundamentos del Diseño**», donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el resto de los bloques, aplicándolos de manera global en las diferentes áreas del diseño.

### **23. IDENTIFICACIÓN DE LOS ESTÁNDARES Y CONOCIMIENTOS BÁSICOS. - PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

Teniendo en cuenta que el área de Plástica viene precedida con la palabra “educación” consideramos que en la exigencia de los conocimientos y aprendizajes básicos ha de tener gran importancia la disposición actitudinal, apreciando y valorando en los alumnos de manera fundamental la realización de los ejercicios, la búsqueda y la práctica de las técnicas gráfico- plásticas, la actitud receptiva para comprender y valorar los diferentes modos de expresión...

Para establecer estos conocimientos básicos tomamos como referencia los objetivos generales de etapa y por tanto, fijamos para el área de Educación Plástica y Visual los siguientes *conocimientos básicos* que deben adquirir los alumnos en cada curso en mayor o menor grado y otros más *específicos* de nuestra área:

#### **GENERALES**

Comprensión oral y/o escrita.

Comprender y expresarse correctamente, oralmente y por escrito.

Hábitos de trabajo.

Desarrollar hábitos de estudio y trabajo personal, valorando el esfuerzo y el deseo de superación. Madurez y autonomía.

Resolver de forma razonada situaciones problemáticas.

Demostrar hábitos de comportamiento y convivencia adecuados en el centro.

**Creatividad** (es específico)

#### **Específicos. 4º E.S.O.**

Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico- plástico.

De esta manera se verá el grado de desarrollo alcanzado por cada alumno y es lo que determinará su calificación y por tanto la superación o no del área. Se tendrán en cuenta los datos obtenidos mediante los instrumentos de evaluación citados en el apartado que se refiere a la misma.

Los mínimos exigibles para superar el área y las materias serán, por tanto, el haber alcanzado un 50% de la calificación global, aunque podrá dársele mayor importancia a algún apartado sobre otros.

## **24.METODOLOGÍA. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.**

### **24.1. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES PARA LA E.S.O**

La Educación Secundaria Obligatoria es una etapa esencial en la formación de la persona, ya que en ella se afianzan las bases para el aprendizaje en etapas educativas posteriores y se consolidan hábitos de trabajo, habilidades y valores que se mantendrán toda la vida. Para que el alumnado logre adquirir las competencias del currículo y los objetivos de esta etapa, es conveniente integrar los aspectos metodológicos en el diseño curricular en el que se han de considerar, entre otros factores, la naturaleza de las materias, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características del alumnado. Los procesos de enseñanza y aprendizaje deben proporcionar al alumno un conocimiento sólido de los contenidos, al mismo tiempo que propiciar el desarrollo de hábitos intelectuales propios del pensamiento abstracto, tales como la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión y expresión y el sentido crítico, y la capacidad para resolver problemas y aplicar los conocimientos adquiridos en diversidad de contextos, dentro y fuera del aula, que garanticen la adquisición de las competencias y la efectividad de los aprendizajes. La metodología, por tanto, ha de estar orientada a potenciar el aprendizaje por competencias por lo que será activa y participativa, potenciando la autonomía de los alumnos en la toma de decisiones, el aprender por sí mismos y el trabajo colaborativo, la búsqueda selectiva de información y, finalmente, la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones. Todo ello teniendo en cuenta, además, las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. En esta línea, el trabajo por proyectos

es especialmente relevante. Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares, facilitando los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes. El rol del docente es fundamental a la hora de presentar los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones, de diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos contenidos de una materia o de diferentes materias, de planificar tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación. En el desarrollo de las actividades el profesor encontrará inevitablemente diversidad en el aula por lo que le será necesario adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de las necesidades educativas, especiales, altas capacidades intelectuales, integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje.

Por último, la coordinación docente es clave tanto en la selección de las estrategias metodológicas como en la elección de materiales y recursos didácticos de calidad. Los equipos docentes tienen que plantearse una reflexión común y compartida sobre la eficacia de las diferentes propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados.

El Currículo Oficial de la Educación Secundaria Obligatoria presenta unos principios de carácter psicopedagógico que constituye la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir, de manera equilibrada, un *carácter comprensivo* a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. De la aceptación de estos principios se desprende un estilo de enseñanza y de aprendizaje caracterizado por lo siguiente:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partir del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos. Atendiendo a la diversidad y al acceso de todo el alumnado a la educación común.
- Orientar nuestra acción a estimular en el alumno la capacidad de aprender a aprender.
- Buscar formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentar el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- La metodología didáctica será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y competencias correspondientes.
- El trabajo en equipo del profesorado se asegurará con objeto de proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo.

- En las distintas materias se desarrollarán actividades que fomenten la motivación y el interés por el uso de las matemáticas y el hábito de lectura y estudio, así como las destrezas para la correcta expresión oral y escrita.
- La integración y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se promoverá como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje.
- La acogida del alumnado que se incorpora a primer curso y la coordinación entre la educación secundaria obligatoria y la educación primaria, y a ser posible con etapas posteriores, se garantizará con objeto de asegurar una adecuada transición del alumnado entre dichas etapas y facilitar la continuidad de su proceso educativo.

#### **24.2. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS PROPIOS DEL ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

Como señala el Currículo oficial del área, el principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico. Para este fin los contenidos se han organizado teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- *Dificultad.* Los contenidos deben organizarse de modo que se comienza por los de carácter más concreto que preparan para una mayor comprensión de los más abstractos.
- *Interés.* Deben conectar con los intereses y necesidades de los alumnos/a, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.
- *Organización cíclica.* Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad.
- *Operatividad.* Se resume en "saber ver", "saber interpretar", "saber hacer".  
Saber ver: Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.  
Saber interpretar: Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.  
Saber hacer: Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico y ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.

El área de Educación Plástica, visual y audiovisual tiene, por tanto, como objetivo fundamental el capacitar a los alumnos/as para apreciar, analizar, expresar y criticar la información visual que reciben.

En el primer ciclo se debe iniciar el proceso de sensibilización al contenido plástico del entorno. Así, el acercamiento al significado de los mensajes visuales se hará desde lo concreto, analizando los elementos que los constituyen. Se debe, además estimular su capacidad creativa e intentar que adquiera ciertas habilidades en el uso de distintos medios expresivos. En los cursos posteriores se profundizarán en todos los temas tratados en el primer ciclo, de forma que el alumno pueda relacionarlos con los anteriores y progresar.

Los contenidos comentados en las programaciones son principalmente conceptuales, aunque al tratarse de un área procedimental, el desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de procedimientos y haciendo uso de los recursos más adecuados como pueden ser diapositivas, fotografías, vídeos, revistas, ordenador...

Ahora bien, la configuración de imágenes o formas, y en general las actividades procedimentales, no son en sí mismas el objetivo básico del área, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos. El alumno/a debe analizar, interpretar, establecer relaciones y expresar valoraciones críticas sobre la realidad plástica y visual. Sólo de esta manera llegará a conformar sus propios conceptos y principios explicativos y a integrar las actitudes acerca de los mismos.

## 25. EVALUACIÓN

### 25.1. PROCEDIMIENTOS, (ESTRATEGIAS) E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y

#### CALIFICACIÓN

Los procedimientos para evaluar el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son muy amplios y abarcan tanto "*el hacer*" como "*el ver*". Es también conveniente sistematizar las informaciones recogidas y organizarlas para interpretarlas adecuadamente. La **observación sistemática** es un procedimiento de mucha utilidad en esta área para valorar las actitudes en la relación con otros, la adquisición de hábitos en la realización de los trabajos y la responsabilidad en el manejo de los materiales. Se registrará en el cuaderno del profesor de manera individualizada un apartado en el que se valoren las preguntas realizadas en clase, de esta manera se fomentará el estudio y la atención en el aula. Mediante la calificación objetiva de las **prácticas** realizadas dentro o fuera del aula puede apreciarse el progreso individual del alumno/a en relación con los contenidos que dependan de la utilización de las técnicas gráfico-plásticas. Y por último, las **pruebas de evaluación de aprendizaje** ayudarán a valorar la adquisición de ciertos contenidos que puedan resultar necesarios para comprender por parte del alumno/a nuevos conceptos más adelante. Dichas pruebas podrán realizarse tanto de forma oral como escrita.

La *evaluación* será *continua*, como en todas las áreas de esta etapa, pues tiene la ventaja de que de esta manera se puede prestar una atención a las diferencias que los alumnos van mostrando

en las actividades. Esto permite perfilar tanto, actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad.



Se recogerá información de cada alumno/a en una ficha a lo largo del curso y de cada unidad didáctica, donde quedarán especificados para su evaluación los siguientes *parámetros*:

1.- Calificación objetiva de las prácticas, realizadas dentro y fuera del aula:

- Realización y entrega de tareas.
- Ejercicios correctamente presentados. Orden, organización y limpieza, - Creatividad, originalidad y expresividad plástica.

2.- Pruebas de evaluación de aprendizaje:

- Seguimiento de los contenidos adquiridos mediante pruebas orales y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.

3.- Observación sistemática de la actitud: - Puntualidad y asistencia a clase. - Comportamiento y actitud.

- Respuestas a las preguntas que se formulen en clase.

- Interés y si trae el material.

\* Estos procedimientos se llevarán a cabo a lo largo de todas las evaluaciones del curso. En la prueba extraordinaria de septiembre solo se tendrán en cuenta los trabajos encomendados para dicha fecha y la prueba escrita que se realice.

En las pruebas extraordinarias se tendrá en cuenta solamente el examen que se realice.

## 25.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La *calificación* en el área de **Educación Plástica y Visual** se obtendrá en base a la información recogida mediante estos instrumentos de evaluación. La evaluación del alumno en el aula se realiza de modo continuo, basándonos en la observación directa y en los trabajos entregados, teniendo en cuenta:

- La asistencia y puntualidad ordinarias.
- Capacidad de trabajo, participación grupal y actitud en el aula por parte del alumno.
  
- Creatividad y originalidad de los trabajos realizados.
- Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos y destreza manual en los diferentes procesos de trabajo.
- Memoria y trabajos de investigación realizados por el alumno; así como la presentación de los trabajos realizados ante el grupo.
- Utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Para valorar los resultados conseguidos por el alumno al final de cada evaluación o del curso se

asigna un tanto por ciento de la nota final a cada uno de los apartados evaluables:

1. Los trabajos realizados, su diseño y proceso de realización, la utilización de diferentes técnicas y materiales de forma correcta, así como el acabado de la obra, se evaluarán en

conjunto por unidades didácticas con un valor del 60% de la nota trimestral.

Todos los trabajos se realizarán en el aula excepto en casos puntuales o excepcionales.

La carpeta con todos los trabajos realizados en el trimestre se presentará al final de cada evaluación. Para la superación del trimestre se deben entregar todas las láminas o trabajos que se pidan. Al final del tercer trimestre, según los casos, se podrá pedir todos los trabajos del curso por lo que se deben conservar todo el material hasta la finalización del curso escolar.

2. Las pruebas-examen (incluyendo pruebas prácticas, orales y escritas) que se realicen durante el trimestre contarán un 30% de la nota trimestral.

La nota mínima de cada uno de estos apartados no debe ser inferior a 4 puntos para poder superar la asignatura.

3. La observación directa de hábitos, actitudes, puntualidad en la entrega de tareas y capacidad de participación e interacción en el aula y en los grupos de trabajo en particular se valorarán con un 10% de la nota trimestral.

En cuanto a los ejercicios realizados su valoración se hará de 0 a 10 puntos que se aplicarán de modo diferente según el tipo de ejercicios de acuerdo con la siguiente ponderación:

- Adecuación al tema y realización correcta de los ejercicios, hasta 6 puntos
- Aplicación correcta de las técnicas gráficas, hasta 2 puntos
- Destreza y creatividad, hasta 2 puntos
- Orden, claridad y limpieza en la presentación, hasta 2 puntos

Las calificaciones se expresarán en los términos de Insuficiente, Suficiente, Bien, Notable y Sobresaliente pero acompañadas de la expresión numérica correspondiente de 1 a 10 sin decimales.

La configuración de la *nota final* se determinará teniendo en cuenta el proceso seguido por el alumno/a durante el curso.

\* En **septiembre** la nota vendrá dada por la media entre las láminas o trabajos encomendados para el verano y la prueba escrita a la que necesariamente deben presentarse.

Para la superación de la materia se deben entregar todas las láminas o trabajos que se pidan.

La entrega de los trabajos fuera de plazo conlleva una penalización de hasta dos puntos según el tipo de ejercicio.

Para los **alumnos que no superen cada evaluación**, se planificarán actividades de recuperación que pueden concretarse en la repetición de las actividades no superadas y la realización de la correspondiente prueba de conocimientos en la evaluación siguiente.

La **calificación** en la materia **Dibujo Técnico** se obtendrá en base a la información recogida mediante estos instrumentos de evaluación. La evaluación del alumno en el aula se realiza de modo continuo, basándonos en la observación directa y en los trabajos entregados, teniendo en cuenta:

- La asistencia y puntualidad ordinarias.
- Capacidad de trabajo, participación grupal y actitud en el aula por parte del alumno.
- En la calificación se considerará por separado la respuesta conceptual y la presentación formal, pesando más la primera que la segunda.
- En la respuesta conceptual se ponderará el grado de comprensión que posee el alumno sobre el hecho o cuestión que expone y su correcta asunción de los conceptos.
- Las respuestas se deberán realizar fundamentalmente de forma gráfica.
- Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos y destreza manual en los diferentes procesos de trabajo. También se tendrá en cuenta la presentación.
- Utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Para valorar los resultados conseguidos por el alumno al final de cada evaluación o del curso se asigna un tanto por ciento de la nota final a cada uno de los apartados evaluables:

**1. Los apuntes de clase y las prácticas y su proceso de realización, la utilización de forma correcta de los útiles de dibujo técnico y el acabado de las láminas, las preguntas de clase, pruebas orales y la exposición de trabajos prácticos al resto de la clase, se evaluarán en conjunto por unidades didácticas con un valor del 40% de la nota trimestral.**

La carpeta con todas las láminas realizados en el trimestre se presentará al final de cada evaluación. **Para la superación del trimestre se deben entregar todas las láminas o trabajos que se pidan.** Al final del tercer trimestre, según los casos, se podrá pedir todos los trabajos del curso por lo que se deben conservar todo el material hasta la finalización del curso escolar.

Las láminas que tengan una valoración inferior a **4 puntos deberán ser repetidas**

**2. Las pruebas-examen (incluyendo pruebas orales y escritas) que se realicen durante el trimestre contarán un 60% de la nota trimestral. La nota mínima de los exámenes para poder hacer media con el otro apartado n debe ser inferior a 4 puntos.**

Se penalizará la **no asistencia a clases en época de exámenes**, puesto que el incumplimiento del deber de estudio y asistencia a clase es una demostración

manifiesta de mala actitud; por lo que se verá reflejado en el porcentaje de actitud específico para cada curso.

En cuanto a las láminas realizadas su valoración se hará de 0 a 10 puntos que se aplicarán de modo diferente según el tipo de ejercicios. Para esta valoración se tendrá en cuenta:

- Utilización del método más idóneo en cada caso y la correcta realización de los ejercicios.
- Explicitación del proceso gráfico en los pasos utilizados.
- Conceptos expresados con claridad.
- En la presentación formal se valorará en general la limpieza y seguridad en el trazo, el orden y la esquematización.
- Se tendrá en cuenta, a título indicativo: La utilización correcta de instrumentos de dibujo.
- La expresividad gráfica, utilizando distintos grosores de líneas diferenciando los datos, el proceso, las líneas auxiliares y los resultados.
- La correcta utilización de la Norma UNE.

Las calificaciones se expresarán en los términos de Insuficiente, Suficiente, Bien, Notable y Sobresaliente pero acompañadas de la expresión numérica correspondiente de 1 a 10 sin decimales.

La configuración de la *nota final* se determinará teniendo en cuenta el proceso seguido por el alumno/a durante el curso.

\* En **septiembre** la nota vendrá dada por la media entre las láminas o trabajos encomendados para el verano y la prueba escrita a la que necesariamente deben presentarse.

**Para la superación de la materia se deben entregar todas las láminas o trabajos que se pidan.**

**La entrega de los trabajos fuera de plazo conlleva una penalización de hasta dos puntos según el tipo de ejercicio.**

Para los **alumnos que no superen cada evaluación**, se planificarán actividades de recuperación que pueden concretarse en la repetición de las actividades no superadas y la realización de la correspondiente prueba de conocimientos en la evaluación siguiente.

### **25.3. CRITERIOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES**

Los alumnos que no aprueben las áreas o materias durante el curso tendrán la posibilidad de presentarse a una prueba extraordinaria en septiembre. Además, deberán entregar los trabajos que les indique la profesora el mismo día del examen.

De no aprobarla/s en septiembre, el Departamento Dibujo a lo largo del curso siguiente realizará un seguimiento permanente de los alumnos que tengan dichas áreas o materias pendientes. Se establecerán periodos para que puedan consultar dudas y para informarles de cómo están desarrollando los trabajos y los aspectos que pueden mejorar.

En un primer momento se convocará a todos ellos a una reunión informativa en la que se comentarán tanto métodos de recuperación como fechas de entrega de trabajos y/o láminas, además de las fechas de las pruebas escritas.

Dicha información será comentada a los tutores, a Jefatura de Estudios y publicada en el tablón de anuncios del Instituto, con el fin de que todos los alumnos tengan conocimiento de ello.

- Alumnos con el área de **Educación Plástica y Visual en E.S.O.** pendiente:

El seguimiento será realizado por el jefe de departamento.

En cualquier caso, tanto las entregas de trabajos como las pruebas escritas se realizarán en los plazos previstos con anterioridad.

En el caso de alumnado con Educación plástica, visual y audiovisual pendiente de 1o de E.S.O. el seguimiento se realizará en los recreos debido a que en 2o de E.S.O. no se cursa esta asignatura. Igualmente, cualquier alumno pendiente que no continúe cursando materias de esta área.

- Alumnos con **Dibujo Técnico de 1o de Bachillerato** pendiente:

Si algún alumno de 2o de Bachillerato tiene suspensa esta materia deberá entregar las láminas mandadas durante el curso anterior en los plazos señalados por el profesor que le imparte clase y presentarse a un examen o prueba escrita en relación con los contenidos impartidos. Dicho examen se realizará a finales de abril.

#### **25.4. PROCESOS DE RECUPERACIÓN Y APOYOS PREVISTOS**

Para el presente curso se ha acordado realizar un seguimiento quincenal de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores de la siguiente manera: se les convocará en el recreo aportándoles los ejercicios a realizar y éstos serán recogidos en la siguiente reunión.

En estas reuniones se resolverán las dudas y de esta manera se controlará si el alumno realiza las tareas en los plazos previstos y si existe algún problema de comprensión por parte del mismo.

La prueba teórica se realizará como todos los años previamente a la evaluación de pendientes y versará sobre el material que se les haya proporcionado a lo largo del proceso de recuperación.

#### **26. DISEÑO DE MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO PARA ALUMNOS CON NECESIDADES DE APRENDIZAJE. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ADAPTACIONES CURRICULARES.**

El sistema de evaluación continua presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar atención a las diferencias que los alumnos van mostrando en las actividades que aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados. Ello permite perfilar, tanto en actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor

interés y/o capacidad. Además, si algún alumno no puede seguir el ritmo normal de clase, se le realizará una *adaptación curricular*, para que de esta manera pueda alcanzar los objetivos previstos para el curso, ciclo o etapa.

Si hubiese alumnos con necesidades educativas que por su nivel, o por problemas con el idioma necesiten otro tipo de adaptaciones, se harán en función de las dificultades que presenten. Los problemas que presentan estos alumnos se pueden deber a una escolarización irregular o a problemas de comportamiento. Dependiendo de cómo vayan evolucionando se verá qué contenidos de la materia son prioritarios y cómo pueden adquirirlos.

En tercero tenemos alumnos que siguen un programa de PEMAR, pero que en Educación Plástica se encuentran integrados con el resto del grupo, si fuera necesario se les proporcionarían actividades diferenciadas, esto se irá viendo a lo largo del curso.

La atención a la diversidad queda también patente en la selección de objetivos y contenidos que hemos propuesto para el tercer y cuarto cursos de la etapa, en los cuáles el área deja de ser común y pasa a formar parte del espacio de optatividad.

Queremos recordar, por último, que las actividades de enseñanza no sólo deben ser respetuosas con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideren más enriquecedoras y favorezcan el desarrollo integral de los alumnos, lo que es de gran importancia para el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

## **27. ELEMENTOS TRANSVERSALES.**

En Educación Secundaria Obligatoria y bachillerato, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Aunque todos los temas transversales están presentes en la Educación Secundaria, tanto en la E.S.O. como en el Bachillerato, merecen un tratamiento especial porque conciernen directamente a los contenidos propios del área de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** y a **Dibujo Técnico** los siguientes:

### **Educación moral y cívica o para la convivencia**

Se proponen, en nuestras materias, actividades para realizar en grupo con las que se contribuye a desarrollar la propia disposición a la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas; siendo uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

### **Educación para la paz o multicultural**

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

Desde nuestras clases se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

El alumno debe comprender que hay que prevenir de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia. Se propondrán diseños e ilustraciones relacionadas con estos temas e incluso con el Holocausto judío como hecho histórico.

### **Educación del consumidor**

En esta área se ofrecen grandes oportunidades para orientar a los alumnos sobre actividades que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa y que pueden llevar a cabo en su tiempo libre. Así por ejemplo, el dibujo, la pintura, el grabado, etc., pueden conectar con los intereses de los alumnos y descubrirles aplicaciones desconocidas hasta el momento para ellos.

También se proponen actividades relacionadas con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que disponen los alumnos, creando sus propios instrumentos y compartiendo con los compañeros los materiales de que disponen.

Especialmente en nuestras materias, y como consumidores de imágenes que somos, se hará hincapié en las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Se fomenta en el alumnado el interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje a través de la imagen, así como de los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes.

### **Educación no sexista, igualdad efectiva entre hombres y mujeres**

En las actividades de grupo se hace necesario propiciar el intercambio de papeles entre alumnos y alumnas. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas y a la prevención de la violencia de género o contra

personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

### **Educación ambiental**

En la Educación Plástica y Visual se fomenta en los alumnos pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente. También se pretende que haya una comunicación de los alumnos con el entorno a través del lenguaje plástico.

Es importante dotar a los alumnos de pautas que les permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc.

### **Educación y seguridad vial**

El centro promueve cada curso una serie de actividades, dirigidas sobre todo a los alumnos de los primeros niveles, para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

### **Espíritu emprendedor.**

Desde nuestras materias se intentará que el alumnado desarrolle y afiance el espíritu emprendedor y la iniciativa personal. Desde el momento que el alumno tiene que ponerse en el papel del diseñador o del artista y crear a partir de una serie de premisas dadas un objeto u obra artística, se le están inculcando una serie de valores como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Esto puede serle de mucha utilidad en su futuro profesional.

## **.28.PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS Y SUS INDICADORES DE LOGRO.**

- Análisis de la unidad didáctica por el profesor.

- Tras los resultados obtenidos se deberán tener en cuenta los aspectos siguientes con vistas a efectuar los cambios pertinentes en la programación de las unidades didácticas:

Elementos a introducir, elementos a suprimir, aspectos sobre los que hay que insistir, aspectos a reformular...	Cambios en la secuenciación de los contenidos y actividades	Aspectos metodológicos a considerar.
---	---	--------------------------------------



--	--	--

**- Evaluación de la unidad didáctica por los alumnos.**

CUESTIONES	COMENTARIOS
¿Crees que las actividades de las diferentes sesiones han sido necesarias para poder realizar la tarea final?	
¿Cuáles te han gustado más?	
¿Cuáles te han gustado menos?	

¿Qué actividades te han resultado especialmente difíciles?	
¿Cuáles te han resultado especialmente fáciles?	
¿Han estado claras las pautas para realizar las actividades?	

¿Crees que esta unidad didáctica te ha ayudado a ser más autónomo en tu aprendizaje?	
En cuanto a la actuación del profesor ¿Qué te ha gustado más y menos?	
¿Qué opinas del trabajo de tus compañeros?	

Otros aspectos que quieras comentar	
-------------------------------------	--

### - Evaluación de las programaciones didácticas. Indicadores de logro.

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

Adecuación de los materiales y recursos didácticos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados

Adecuación de la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.

Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima del aula y del centro.

## 29. CRITERIOS PARA EVALUAR LA PRÁCTICA DOCENTE.

1. Analizar, por parte del profesor, los resultados obtenidos por unidad didáctica y evaluación viendo el nivel del que se parte y la progresión del alumnado en cada uno de los trabajos realizados. Esto puede servir para ajustar los contenidos al nivel de desarrollo curricular del alumnado, viendo si hay que priorizar unas cosas sobre otras o cambiar la temporalización o la metodología.

2. Grado de cumplimiento en la aplicación de los criterios de evaluación calificación del aprendizaje.

3. Utilidad de las medidas de refuerzo y apoyo empleadas.

4. Tener en cuenta los cuestionarios pasados a los alumnos en cada unidad didáctica para comprobar las posibles dificultades del grupo.

5. Elegir actividades que se ajusten a lo programado y al mismo tiempo sean alcanzables por el alumno de manera que este se sienta motivado y con capacidad para el logro de los objetivos.
6. Comprobar la aplicabilidad de lo aprendido en su vida cotidiana a través de comentarios o preguntas hechas en clase.
7. Mantener un clima de diálogo y tolerancia en clase para que el alumno pueda expresar en todo momento las dificultades y sea capaz de pedir la ayuda necesaria para superarlas.
8. Organización y aprovechamiento de los recursos del centro y las aulas específicas.
9. fomentar la autonomía personal del alumnado.