



PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2025 / 2026

- Progr. 1º ESO – EPVyV**
- Progr. 3º ESO – EPVyV**
- Progr. 4º ESO – Taller artes**
- Progr. 1ºBchto. – D.T. i**



Programación General del Dpto. de Dibujo – curso 2025-26

Miembros del Departamento:

- ☞ Ángel M. Mateos Puente, Jefe del Dpto.
- ☞ Víctor Formariz Pascual, miembro del Dpto

Programaciones de cursos y materias impartidas en este curso por los profesores del Dpto. e incluidas en esta programación:

Ángel M. Mateos Puente, Jefe del Dpto.

Progr. D. 1º eso -EPVyV

Progr. D. 3º ESO – EPVyV

Progr. D. 3ºESO – TALLER ARTES

Víctor Formariz Pascual, miembro del Dpto

Progr. 4ª ESO – EXPR. ARTÍSTICA

Progr. 1º bchto. DIBUJO TÉCNICO I

ÍNDICE

Características de la Materia de Ed. Plástica Visual y Audiovisual	1
I. Introducción: conceptualización y características de la materia	2
II. Diseño de la evaluación inicial	5
III. Competencias Específicas de la materia	8
IV. Metodología didáctica	20
V. Materiales y recursos de desarrollo curricular	21
VI. VIII Concreción de planes de centro	21
VII. Actividades complementarias y extraescolares	22
VIII. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado	23
IX. Instrumentos de evaluación	23
X. Momentos de evaluación	23
XI. Agentes de la evaluación	23
XII. Criterios de Calificación	23
XIII. Atención a la diversidad	25
Programación 1º ESO -EPVyV	1
Progr. D. 3º ESO – EPVyV	35
Progr. D. 3ºESO – TALLER ARTES	76
Progr. 4ª ESO – EXPR. ARTÍSTICA	103
Progr. 1º bchto. DIBUJO TÉCNICO I	130

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.

I. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

Características de la materia

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

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

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 especialmente al desarrollo de la creatividad y el fomento de actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos, el respetado por la igualdad de derechos, de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, al fomento del conocimiento histórico y cultural, al acercamiento a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de siete de las ocho competencias clave que conforman el Perfil de salida, especialmente la Competencia en conciencia y expresiones cultural.

Normativa

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos: Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos. A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar. La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo. Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

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

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida: Competencia en comunicación lingüística Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas

objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones. Competencia digital Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Competencia personal, social y aprender a aprender Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia. Competencia ciudadana

La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación. Competencia emprendedora Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra.

Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación. Competencia en conciencia y expresión culturales El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

II. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Criterios de evaluación 6º primaria	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas de evaluación	Agente evaluador		
				Heteroev.	Autoev.	Coev.
3.1 Producir obras propias básicas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales y multimodales básicos y otros materiales, instrumentos y herramientas, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas. (CCL5, CD2, CD4, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC4).	Prueba práctica	1 sesión	Entre el 14 y 23 de septiembre	X		
3.2 Expresar con creatividad y de forma autónoma, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, utilizando los diferentes lenguajes artísticos, por medio de la imagen y los medios digitales y multimodales, instrumentos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución. (CCL1, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4).				X		

III. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. RELACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Mapa de relaciones: se encuentra en el decreto de currículo. Regulado en los artículos 11 (RD 39/2022) y 10 del Decreto 40/2022 de Currículo y en su ANEXO IV

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

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

Mapas de Relaciones 1º ESO			Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Culturales				Vinculaciones a los Desarrollos
			CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4	
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1														1									1							1				3	
		Criterio Evaluación 1.2	1																			1				1					1	1			5		
		Criterio Evaluación 1.3								1																						1			2		
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1	1																			1						1					1			4	
		Criterio Evaluación 2.2	1	1																	1		1			1					1	1			7		
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1	1	1											1								1		1		1						1			7	
		Criterio Evaluación 3.2	1	1																												1			4		
		Criterio Evaluación 3.3	1	1																				1											3		
		Criterio Evaluación 3.4		1											1								1									1			4		
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 4.1	1	1	1											1												1					1			6	
		Criterio Evaluación 4.2													1							1										1			3		
	Comp. Esp. 5	Criterio Evaluación 5.1		1																1			1													3	
		Criterio Evaluación 5.2										1								1			1											1		4	
		Criterio Evaluación 5.3																	1	1										1		1			5		
	Comp. Esp. 6	Criterio Evaluación 6.1	1												1							1			1							1	1			6	
		Criterio Evaluación 6.2			1											1									1					1		1	1			7	
	Comp. Esp. 7	Criterio Evaluación 7.1		1	1										1					1													1	1		7	
		Criterio Evaluación 7.2								1		1								1													1			4	
		Criterio Evaluación 7.3								1		1	1																							3	
		Criterio Evaluación 7.4								1		1	1																							3	
	Comp. Esp. 8	Criterio Evaluación 8.1	1														1						1		1						1				1	6	
		Criterio Evaluación 8.2										1											1							1						3	
		Criterio Evaluación 8.3	1									1																								2	
		Criterio Evaluación 8.4	1									1					1	1					1		1					1				1	8		

Competencias Específicas

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

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

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

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy

importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

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

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

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

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre

varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

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

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

V. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

El siguiente cuadro relaciona las situaciones de aprendizaje con los contenidos transversales que se desarrollarán a lo largo del curso

	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	La igualdad de género	La creatividad	Las TICs y su uso ético y responsable	E. convivencia escolar proactiva	La educación para la salud	La formación estética	La educación para la sostenibilidad y el consumo	El respeto mutuo y la cooperación entre iguales
S.A 1	x				x				x				x		
S.A 2	x	x					x		x				x		
S.A 3			x			x			x				x		
S.A 4				x					x				x		
S.A 5			x					x	x			x	x		
S.A 6				x					x				x		
S.A 7									x	x			x		x
S.A 8									x		x		x	x	

VI. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

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

El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado.

La metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriendo los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

Para trabajar adecuadamente en esta materia se hace necesario utilizar sistemáticamente un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como pueden ser libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, junto a otros que posibiliten la consulta, la reflexión y el debate. Así como todas las posibilidades de uso y de trabajo que ofrecen tecnologías más actuales como son los medios informáticos, dispositivos móviles o los recursos que ofrece la web.

En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y material recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar con un aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse.

Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán “abiertos” es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

En general, el agrupamiento heterogéneo y variado es el más indicado para facilitar la interacción e integración del alumnado y favorece la atención a la diversidad que se da en el grupo adaptándose a la naturaleza de las diferentes situaciones de aprendizaje.

VII. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

- **Materiales impresos:** apuntes a disposición del alumnado en fotocopidora de conserjería y descargables en página web, libro de texto de apoyo en aula y libros de arte, catálogos de exposiciones, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, etc. Biblioteca del centro,
- **Materiales específicos de la materia** que se emplean para dibujo técnico y artístico, modelos corpóreos de cuerpos geométricos y piezas para vistas de cuerpos, materiales de pintura, escultura, además de materiales de reciclado y materiales recogidos.

Relación de recursos de uso durante la práctica docente en el aula:

- **Medios digitales:** medios audiovisuales, proyector de transparencias y ordenador con cañón; ordenadores en aula de informática,
- **Plataformas virtuales:** Teams, herramientas ofice 365, etc., Sketchup, Gimp,...
- **Blog/página Web del profesor:** : <http://guindo.pntic.mec.es/amap0025/>
- **Video tutoriales de Internet,** etc.
- **Espacios de aprendizaje:** aula, biblioteca, centro y entorno urbano o natural.

VIII. CONCRECIÓN DE PLANES DE CENTRO

- **Plan de refuerzo y recuperación:** Durante el curso, una vez finalizada cada evaluación, el profesor realizará una prueba de recuperación extraordinaria por cada una de las evaluaciones suspensas que tengan los alumnos; esta será un examen de recuperación que abarque los estándares mínimos de la evaluación.
- **Plan de ampliación curricular:** Las dos últimas semanas de curso, en junio, se llevarán a cabo actividades de ampliación y profundización para el alumnado que sí hayan aprobado la evaluación final ordinaria.
- **Plan de fomento de la lectura:** trabajos por escrito de artistas que posteriormente tendrán que exponer en clase.
- **Proyecto Centro Sostenible:** empleando materiales de reciclado para algunas actividades.
- **Plan Digitalización:** haciendo uso de aplicaciones como canva. Sketchup, Gimp,...
- **Exposiciones culturales:** incluidas la exposición de los trabajos de todos los cursos.
- **Plan de convivencia.** Realizarán trabajos en grupo que fomenten la colaboración, interactividad y convivencia del alumnado.

IX. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

TÍTULO	NIVEL	TEMPORALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
Visita al museo DA2	1º eso	2 horas	Visita a alguna exposición de arte y trabajo sobre la misma in situ.
Exposición de trabajos de alumnos.	1º ESO	15 días a Final de trimestre	La tradicional exposición de trabajos de final de curso sirve para mostrar a la Comunidad Educativa el resultado de las distintas situaciones de aprendizaje que se llevan a cabo a lo largo del curso.
VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO			
<p>La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar los siguientes objetivos de la ESO recogidos en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.</p> <p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.</p> <p>l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>			

X. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- » De Observación
 - Registro del profesor.
- » De desempeño
 - Cuaderno del alumno o portfolio
 - Proyectos: Productos finales.
- » De rendimiento
 - Prueba oral
 - Prueba escrita.

MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua. Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo y se aplicarán en diferentes momentos según la programación de las diferentes actividades que se establezcan en cada momento.

Se emitirá una calificación trimestral y una final, atendiendo a los pesos de cada criterio de evaluación recogidos en esta programación.

AGENTES DE LA EVALUACIÓN

La **heteroevaluación**: La realiza el profesor a partir de su guía de observación y de la revisión del cuaderno de trabajo del alumno y las pruebas objetivas realizadas.

La **autoevaluación**: El alumno realizará su autoevaluación a partir de una diana que le ofrecerá el profesor; con ella detectarán las áreas de mejora y en la siguiente revisión comprobará su evolución.

La **coevaluación**. Durante el desarrollo de los trabajos en equipo, cada alumno evaluará la actitud y resultado de las tareas de todos los integrantes del equipo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el diseño de las situaciones de aprendizaje, recogidas en la programación de aula de esta materia, se detallan de forma ponderada los instrumentos de evaluación que intervienen en la calificación de cada uno de los criterios de evaluación.

Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.

La evaluación de los aprendizajes se llevará a cabo mediante los procedimientos siguientes:

- ... | **Observación (O)** – registro del profesor en cuaderno de aula
- ... | **Prueba oral (PO) Intervenciones en clase**: se valorarán las intervenciones del alumnado en clase.
- ... | **Producción personal (PP)**: incluye las actividades que el alumnado realizará a lo largo del trimestre para ir afianzando los aprendizajes.
- ... | **Actividad práctica (AP)**: se valorará tanto la actitud del alumnado como su aprendizaje.
- ... | **Prueba escrita**: se realizarán a final de curso para aquellos alumnos que no hayan superado los mínimos.

La actitud del alumno

- Sabrá escuchar y aceptar sugerencias.
- Se comportará de forma educada y respetuosa con los demás.
- Sabrá cuidar la naturaleza y su entorno y valorará como patrimonio cultural las obras literarias y los monumentos artísticos.

Seguimiento de los trabajos individuales y colectivos donde pueda apreciarse el progreso en la adquisición de los contenidos desarrollados: el carácter práctico y manipulativo que tiene el área supone que la realización de los trabajos donde se concretan los objetivos y contenidos sea fundamental para alcanzar los mínimos exigibles, así como su presentación en forma y plazo.

- En ellos se valorará la correcta solución y la precisión en los trazados así como la limpieza el cuidado y estética en la presentación de los mismos. Se valorará igualmente, la originalidad de las producciones, pudiendo ser también este un factor determinante.
- Los trabajos se recogerán únicamente en las fechas fijadas por el profesor. Se podrán repetir si la calificación es negativa y la fecha de entrega tendrá que ser dentro del trimestre.
- En ellos se valorará la correcta solución y la precisión en los trazados así como la limpieza el cuidado y estética en la presentación de los mismos. Se valorará igualmente, la originalidad de las producciones, pudiendo ser también este un factor determinante.
- Los trabajos no entregados supondrán una valoración negativa del trimestre.
- Los trabajos se recogerán únicamente en las fechas fijadas por el profesor. Se podrán repetir si la calificación es negativa acordando con el profesor una fecha de entrega.

Revisión periódica del cuaderno de aula donde el alumno recoge toda la información recibida. En él se valorará la claridad de los contenidos desarrollados, la correcta redacción y ordenación, así como la limpieza, cuidado y presentación siguiendo las pautas dadas en clase.

Prueba objetiva final que se realizará en junio para aquellos alumnos/as que no hayan alcanzado los mínimos exigibles y donde se examinará de aquellas partes que el profesor considere oportuno.

- No presentarse a examen o no entregar los trabajos a la convocatoria extraordinaria de junio teniendo la asignatura suspensa, supone una calificación negativa de 1.

La ponderación de cada uno de los apartados anteriores estará sujeta a criterio del profesor y de la siguiente manera:

BAREMACIÓN ORDINARIA JUNIO

Actitud	10 %
Apuntes de clase	20 % (cuaderno)
Trabajos de clase	70 % (láminas, actividades de trabajo en grupo, etc.)

BAREMACIÓN EXTRAORDINARIA FINAL -JUNIO

La prueba extraordinaria de septiembre tiene por finalidad la recuperación del alumnado suspenso en junio. El alumnado se examinará de todos los contenidos de la asignatura desarrollados durante el curso. Se valora de la siguiente forma:

- **70% EXAMEN**
- **30% trabajos de recuperación indicados eva. ordinaria.** Los establece el profesor de la materia, acorde a los contenidos desarrollados y los mínimos exigibles.

- No presentarse a pruebas o no entregar los trabajos en la convocatoria extraordinaria de junio teniendo la asignatura suspensa, supone una calificación negativa de 1 (INSUFICIENTE).
- Si se da la misma situación en la recuperación FINAL de junio (antiguo septiembre), obtendrá una calificación de NO PRESENTADO. No podrá realizar pruebas de recuperación fuera del plazo marcado por el centro e igualmente no se recogerán trabajos fuera de plazo o tiempo de entrega.

PROCESO DE RECLAMACIÓN

Se ajustará a lo estipulado en la normativa vigente, para garantizar el derecho del alumnado que cursa enseñanzas de educación secundaria obligatoria, en centros docentes de la Comunidad de Castilla y León, para que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad.

XI. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se rige por la **ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto**, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. Igualmente recogido en el Plan de Refuerzo y Recuperación del centro que se incluye con la PGA.

Durante el curso:

- El profesor atenderá individualmente al alumno con necesidades en clase, al que prestará especial atención y dedicación, además de estar a su disposición para explicaciones y atención de dudas en los periodos de recreo y descansos entre clases.
- Igualmente, el profesor anima a todos los alumnos, especialmente a aquellos con necesidades, a consultar cualquier duda que puedan tener en casa cuando realizan los ejercicios, mediante el chat de la plataforma Teams.
- El profesor prestará especial atención en el seguimiento del trabajo, así como en proponer oras propuestas alternativas de trabajo específicas y adaptadas a los alumnos que presenten dificultades académicas.
- El profesor tiene a disposición del alumnado, de forma permanente en su web personal educativa, ejercicios resueltos de años anteriores a modo de ejemplo.
- Para alumnado con necesidades educativas especiales se efectuarán adaptaciones curriculares significativas del currículo para facilitar el máximo desarrollo de las competencias.
- Para el alumnado con alta capacidad de asimilación, se programarán actividades de ampliación que permitan su evaluación considerando contenidos del currículo del curso superior al actual.

PLANES DE RECUPERACIÓN

Alumnado que no supera una evaluación. Los alumnos que no alcancen los criterios de evaluación tendrán que realizar algunos proyectos, actividades o trabajos para poder lograrlos.

A final de curso

- Las dos últimas semanas de curso, en junio, se llevará a cabo actividades de refuerzo para los alumnos que no hayan alcanzado los estándares básicos en la evaluación final ordinaria.
- Durante las dos semanas finales, se realizará un repaso pormenorizado de aquellos contenidos básicos no alcanzados por el alumnado, para que puedan alcanzarlos en la convocatoria extraordinaria de finalización de curso. Los alumnos realizarán trabajos de suficiencia que serán evaluados en la prueba extraordinaria.

Como medidas específicas, se arbitrarán aquellas que sean más adecuadas a las características y necesidades del alumnado. Entre ellas:

- Modificar los elementos curriculares y organizativos, siempre que con ello se favorezca el desarrollo personal del alumnado y le permita alcanzar con el máximo éxito su progresión de aprendizaje.
- Adaptaciones de acceso a través de las propuestas de actividades curriculares variadas que permitan al alumnado desarrollar al máximo sus capacidades.

Plan de ampliación curricular. Las dos últimas semanas de curso, en junio, se llevarán a cabo actividades de ampliación y profundización para el alumnado que sí hayan aprobado la evaluación final ordinaria.

Adaptaciones curriculares. En caso de tener alumnado con necesidades, que no son solamente los que requieren apoyo especializado: Alumnado TDAH que necesita mayor tiempo par realizar una tarea, adaptar actividades para alumnado con deficiencia visual,

- No significativas: Elementos no prescriptivos del currículo: tiempos, actividades...
- Significativas: que afecten a los elementos del currículo: competencias, criterios de evaluación...



PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2025 / 2026

1º ESO : E.P.V. y A.

Prof. Ángel M.Mateos



ÍDICE

I. Mapa de Competencias específicas Relaciones con los descriptores operativos: relaciones competenciales. Criterios de evaluación, indicadores de logro y contenidos.	
13	
II. Contenidos de carácter transversal	19
III. Metodología didáctica.....	20
IV. Materiales y recursos de desarrollo curricular.....	21
VIII Concreción de planes de centro	21
IX. Actividades complementarias y extraescolares	22
X. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.....	23
Instrumentos de evaluación.....	23
Momentos de evaluación.....	23
Agentes de la evaluación	23
Criterios de Calificación.....	23
XI. Atención a la diversidad	25
XII. Secuencia de unidades temporales de programación	27
XIII Orientaciones para la evl de progr de aula y de la práctica docente	28
XIV. Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica	29

IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS.

C. Específicas	Criterios de evaluación	Peso C.E.	Contenidos	S. Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>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.</p> <p>(CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2).</p>	<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>	4,1%	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. <p>C. Expresión artística y gráfico- plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movs .en el plano: Simetrías y Traslación. 	S.A.1: Lacerías Islámicas	<p>Registro profesor</p> <p>Trabajos</p> <p>Exámenes</p>
	<p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2).</p>	4,1%			
	<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>	4,1%			
<p>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 estereotipo. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3).</p>	<p>2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3).</p>	4,1%	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de expositivas básicas, presenciales y virtuales. <p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apreciación estética y análisis. 	S.A.2: Descubriendo artistas nuevos.	<p>Registro profesor</p> <p>Trabajos</p> <p>Exámenes</p>
	<p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2).</p>	4,1%			

C. Específicas	Criterios de evaluación	Peso C.E.	Contenidos	S. Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
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. (CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.	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).	4,1%	A. Patrimonio artístico y cultural. -Apreciación estética y análisis. - Los géneros y los estilos artísticos B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. -El lenguaje visual como forma de comunicación. -El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contexto y funciones. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. -Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio. - La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas Enel plano y en el espacio.	S.A. 3: Miramos con lupa las imágenes.	Registro profesor Trabajos Exámenes
	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).	4,1%	- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras. - 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.		
	3.3. Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1).	4,1%	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. -Valor creativo de las imágenes: el Realismo, la Figuración y la Abstracción.		
	3.4. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2).	4,1%			

C. Específicas	Criterios de evaluación	Peso C.E.	Contenidos	S. Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
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. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2).	4.1. Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2).	4,1%	C. <u>Expresión artística y gráfico- plástica. Técnicas y procedimientos.</u> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	S.A.4: Experimentamos con distintas técnicas.	Registro profesor Trabajos Exámenes
	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).	4,1%			
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 (CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4).	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).	4,1%	C. <u>Expresión artística y gráfico- plástica. Técnicas y procedimientos.</u> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	S.A.5: Construimos un cartel publicitario.	Registro profesor Trabajos Exámenes
	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).	4,1%			
	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).	4,1%			

C. Específicas	Criterios de evaluación	Peso C.E.	Contenidos	S. Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3).	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).	4,1%	- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.	S.A.6: Observamos el entorno.	Registro profesor Trabajos Exámenes
	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).	4,1%	- 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.		
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. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4).	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).	4,1%	C. Expresión artística y gráfico- plástica. Técnicas y procedimientos. - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Formas de expresión en soportes físicos y digitales.	S.A.7: ¡Nos gusta tus gafas nuevas!	Registro profesor Trabajos Exámenes
	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).	4,1%			
	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)	4,1%			
	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).	4,1%			

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. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4).	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4).	4,1%	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Formas de expresión en soportes físicos y digitales. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.	S.A.8: Reciclamos entre todos.	Registro profesor Trabajos Exámenes
	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)	4,1%			
	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).	4,1%			
	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).	4,1%			

Contenidos

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

- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.
- Los géneros y los estilos artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras.
- La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.
- Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.
- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

D. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

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

- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

E. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

XII. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN

En el diseño de las situaciones de aprendizaje, recogidas en la programación de aula de esta materia, se especifican las sesiones de trabajo asignadas a cada una de ellas.

La siguiente tabla muestra un resumen de estas:

Situaciones de aprendizaje	Sesiones
S.A 1- Lacerías islámicas.	12
S.A 2- Descubriendo artistas nuevos	12
S.A 3- Miramos con lupa las imágenes.	12
S.A 4-Experimentando con distintas técnicas.	12
S.A 5- Construimos un cartel publicitario	12
SA. 6- Observamos el entorno.	12
SA.7- ¡Nos gusta tus gafas nuevas!	12
SA8- Reciclamos entre todos	12

EPVA - 1ºESO		
	UNIDADES DE TRABAJO	SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	UT10 – Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.	8
	UT11 – Construcciones fundamentales en el plano (paralelismo, perpendicular...).	5
	UT12 – El círculo y la circunferencia.	4
	UT13 – Representación de formas planas y figuras planas.	10
SEGUNDO TRIMESTRE	UT14 – Igualdad y semejanza.	4
	UT15 – Transformaciones en el plano: simetría axial y radial, traslación.	4
	UT16 – Aplicación a módulos sencillos.	7
	UT 7 – Los lenguajes visuales.	6
	UT 8 – Imagen figurativa y abstracta. Imagen representativa y simbólica.	8
	UT9 – Estudio elemental de los procesos y técnicas.	8
TERCER TRIMESTRE	UT1 – El lenguaje visual.	4
	UT2 – Las texturas.	5
	UT3 – El color.	5
	UT4 – Representación del volumen y el espacio.	5
	UT5 – La organización del espacio visual.	4
	UT6 – Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	7

XIII. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGR. DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Tal como recoge la Propuesta Curricular de la ESO de nuestro centro en el punto “*Directrices para la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente*”, recogemos los siguientes ámbitos de evaluación:

	1	2	3	4	5
1.-Evaluación de la programación didáctica y de la programación de aula:					
a.1.-Elaboración de la programación didáctica.					
a.2.-Elaboración de la programación de aula.					
b.1.-Contenido de la programación didáctica.					
b.2.-Contenido de la programación de aula.					
c.1.-Grado de cumplimiento de lo establecido en la programación					
c.2.-Grado de cumplimiento de lo establecido en la progr. de aula.					
d.1.-Revisión de la programación didáctica.					
d.2.-Revisión de la programación de aula.					
e.-Información ofrecida sobre la programación didáctica.					
2.-Evaluación de la práctica docente:					
a.-Planificación de la Práctica docente:					
a.1.-Respecto de los componentes de la progr. didáctica.					
a.2.-Respecto de los componentes de la programación de aula.					
a.3.-Respecto de la coordinación docente.					
b.-Motivación hacia el aprendizaje del alumnado:					
b.1.-Respecto de la motivación inicial del alumnado.					
b.2.-Respecto de la motivación durante el proceso.					
c.-Proceso de enseñanza-aprendizaje.					
c.1.-Respecto del desarrollo de las actividades.					
c.2.-Respecto de la organización del aula.					
c.3.-Respecto del clima en el aula.					
c.4.-Respecto de la utilización de recursos y materiales didácticos.					
d.-Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.					
d.1.-Respecto de lo programado.					
d.2.-Respecto de la información al alumnado.					
d.3.-Respecto de la contextualización.					
e.-Evaluación del proceso.					
e.1.-Respecto de los criterios de evaluación e indicadores de logro.					
e.2.-Respecto de los instrumentos de evaluación.					
e.3.-Respecto de la participación de las familias.					

XIV. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Importante como referencia para el plan de refuerzo del siguiente curso en cuanto a contenidos trabajados en la materia.

GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO EN LA PROGRAMACIÓN				
	U.T.¹			Observaciones: Alteraciones, desfase, incidencias con respecto a la programación
1º TRIMESTRE		Inferior a lo previsto		
		Lo previsto		
		Superior a lo previsto		
2º TRIMESTRE		Inferior a lo previsto		
		Lo previsto		
		Superior a lo previsto		
3º TRIMESTRE		Inferior a lo previsto		
		Lo previsto		
		Superior a lo previsto		
METODOLOGÍA (Breve resumen)				
RESULTADOS	CUANTIFICACIÓN (%)		Observaciones: Especificar si hay varios grupos. Valoración de los resultados.	
		Insuficiente		
		Suficiente		
		Bien		
		Notable		
		Sobresaliente		
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Descripción		Observaciones: Especificar las modificaciones	
		Los establecidos		
		Con modificaciones		

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES	Cuantificación (nº)		Observaciones: Valoración de los resultados
		Recuperan	
		No Recuperan	
PLANES DE CENTRO	RELACIÓN DE PLANES PARTICIPADOS		Observaciones: Valoración de otras actividades
RECURSOS		Libro de texto	Observaciones: (sobre estos u otros recursos):
		Apuntes profesor	
	Herramientas TIC's ²		Observaciones: (sobre estos u otros recursos):
	Otros ³		Observaciones: (sobre estos u otros recursos):
ACTIVIDADES	REALIZADAS		Observaciones
	COMPLEMENTARIAS		
	EXTRAESCOLARES		
OTRAS APRECIACIONES	Necesidades materiales, espaciales...		
	Propuestas de mejora.		

Programación redactada por el profesor de la
asignatura:


Ángel M. Mateos

Alba de Tormes, 20 octubre de 2025



Junta de
Castilla y León
Progr. TALL
Consejería de Educación



I.E.S.
Leonardo da Vinci

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2025 / 2026

3ºESO - ED. PLÁSTICA,
VISUAL Y AUDIOVISUAL

Prof. Ángel M.Mateos



ÍNDICE

I. Competencias específicas. Relaciones con los descriptores operativos.....	6
II. Criterios de evaluación, indicadores de logro y contenidos.	13
III. Contenidos de carácter transversal	19
IV. Metodología didáctica	20
V. Materiales y recursos de desarrollo curricular	21
VI. VIII Concreción de planes de centro.....	21
VII.Actividades complementarias y extraescolares.....	22
VIII.....	Evaluación del
proceso de aprendizaje del alumnado.	23
i. Instrumentos de evaluación.....	23
ii. Momentos de evaluación.....	23
iii. Agentes de la evaluación	23
iv. Criterios de Calificación.....	23
IX.Atención a la diversidad	25
X. Secuencia de unidades temporales de programación.....	27
XI. XIII Orientaciones para la evl de progr de aula y de la práctica docente	28
XII.XIV. Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica	29

I. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE 3ºESO

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)

1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)

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

1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 2

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)

1.1 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)

Competencia específica 3

3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de

discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)

3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)

3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)

Competencia específica 4

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)

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

Competencia específica 5

5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)

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

5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)

Competencia específica 6

6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1,

CE3, CCEC1, CCEC3)

6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 7

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

7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)

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

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

Competencia específica 8

1.1 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)

1.2 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)

1.3 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)

II. INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS POR NIVEL Y MATERIA:

Contenidos EPVA (DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, BOCyL página 230 del documento PDF)

Contenidos 3ºESO (saberes básicos) - EPVA

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

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

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

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

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.
- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.
- Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN de EPVA - 3ºESO

Para comprender los criterios de evaluación de EPVA en 3ºESO, es necesario definir antes las unidades de trabajo que se van a impartir. Se han diseñado diecisiete unidades de trabajo que justifican los cuatro bloques de contenidos indicados en el DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre. Se propone la siguiente distribución de las unidades de trabajo (podría variar su orden y entre trimestres):

Bloque 1.

- UT1 Elementos configurativos de los lenguajes visuales.
- UT2 Las texturas.
- UT3 El color.
- UT4 Representación del volumen.
- UT5 La proporción.
- UT6 La composición.

Bloque 2.

- UT7 Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.
- UT8 Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- UT9 La percepción visual y observación.
- UT10 Lectura de imágenes.
- UT11 Los lenguajes visuales.

Bloque 3.

- UT12 Punto, recta y plano en el espacio.
- UT13 Proporción.
- UT14 Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares y estrellados.
- UT15 Simetría, giros y traslación. Módulos y redes modulares.
- UT16 Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.
- UT17 Representación del volumen y del espacio.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN (COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE 3ºESO):

1ª Evaluación

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 1

UT1: Elementos configurativos de los lenguajes visuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSAL ES	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	<ul style="list-style-type: none"> • El punto, la línea y el plano. • La línea como definidora de geometría y de formas. • Análisis y representación de formas. Formas 	VER <u>APARTADO</u> <u>“E”</u>	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	geométricas y formas orgánicas poligonares. Formas curvas en la naturaleza y el arte.		
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)			2.2 Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
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)			3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).

<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</p>			<p>4.4 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionados en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</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>8.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p>
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>			<p>11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.</p>

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 2

UT2: Las texturas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	<ul style="list-style-type: none"> • Expresividad de las texturas. • Texturas visuales y táctiles. • Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. • Elaboración de texturas visuales y táctiles 	VER APARTADO “E”	2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.
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)			3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
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)			8.1 Crea composiciones aplicando procesos sencillos.
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)			11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

<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>13.3 Experimenta con témperas aplicando las técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas .</p>
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>			<p>11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.</p>

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 3

UT3: El color. El color como fenómeno físico y visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. • Tono, valor y saturación. 	<p><u>VER</u> <u>APA</u> <u>RTA</u> <u>DO</u> <u>“E”</u></p>	<p>2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas..</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>	<ul style="list-style-type: none"> • Armonías y contrantes cromáticos. Gammas cromáticas. • Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. • Visibilidad de los colores. 		<p>2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.</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>Valor expresivo. Simbología y uso cultural.</p>		<p>3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p>

3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			4.4 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
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)			5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.
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)			6.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricos sencillas.
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			6.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio de uso del color.
mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)			

6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)			8.1 Crea composiciones aplicando procesos sencillos.
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)			11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
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)			13.3 Experimenta con témperas aplicando las técnicas de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas .
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)			11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 4

UT4: Representación del volumen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	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)	<ul style="list-style-type: none"> • Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. • La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. 	VE R <u>AP</u> <u>AR</u> <u>TA</u> <u>DO</u> <u>“E”</u>	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas..
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)			2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.
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)			3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
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 significativa- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			4.4 Representa objetos aislados y agrupados de natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

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)			5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.
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)			6.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricos sencillas.
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)			8.1 Crea composiciones aplicando procesos sencillos.
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)			11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
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)			13.3 Experimenta con témperas aplicando las técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas .
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)			11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 5

(UT5: La proporción.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANS VERSAL ES	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)	<ul style="list-style-type: none"> La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana. 	VER APA RTA DO “E”	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas..
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)	Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia.		2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.
5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)	<ul style="list-style-type: none"> El ser humano como unidad de medida. 		3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
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 significativa-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			4.4 Representa objetos aislados y agrupados de natural o del entorno inmediato, proporcionados en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
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)			11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 6

(UT6: La composición.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRA NSVER SALES	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)	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de la forma y su entorno en el plano. • Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos 	VE R AP AR TA DO “E” -	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas..
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	<ul style="list-style-type: none"> • Peso visual y equilibrio. • Repetición y ritmo. Módulo ritmo, simetría y asimetría. 		2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Formas modulares bidimensionales básicas. • Formas tridimensionales. 		4.4 Representa objetos aislados y agrupados de natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
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)			11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 7

(UT7: Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRAN SVERSA LES	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,	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objeto con diversidad 	VER APAR TAD O“E”	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones
utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, auto evaluación y evaluación 		gráfico-plásticas..
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)			2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.
5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)	<ul style="list-style-type: none"> • Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje 		3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).

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)	visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.		4.4 Representa objetos aislados y agrupados de natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno
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)			8.1 Crea composiciones aplicando procesos sencillos
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)			11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 8

(UT8: Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRAN SVERSA LES	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)	<ul style="list-style-type: none"> Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación. 	<u>VER</u> <u>APA</u> <u>RTA</u> <u>DO</u> <u>“E”</u>	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	<ul style="list-style-type: none"> Interés por la búsqueda de nuevas soluciones. Creación colectiva de producciones plásticas. Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva). 		2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuras geométricamente o mas libres y espontáneas.
5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación,			3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría,
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)			tristeza, etc...) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).

3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			4.4 Representa objetos aislados y agrupados de natural o del entorno inmediato, proporcionado en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
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)			8.1 Crea composiciones aplicando procesos sencillos.
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)			11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
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)			13.3 Experimenta con témperas aplicando las técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

7.2 Elaborar			11.4 Utiliza el papel como
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)			material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales
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)			11.5 Crea con el papel recortando formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
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)			11.6 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico- plásticas.
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)			11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula.

2ª EVALUACIÓN

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 9

(UT9: La percepción visual y observación.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANS VERSALE S	INDICADOR ES DE LOGRO
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)	<ul style="list-style-type: none"> Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas. La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. <p>Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.</p>	VER APAR TADO “E”	2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestlat.
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)			3.1 Distingue significante y significado en un signo visual.
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)			4.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 10

(UT10: Lectura de imágenes.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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>una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura y valoración de los referentes artísticos. • Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc...) • Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables. • Elementos de la comunicación visual y audiovisual. <p>Funciones de la comunicación: descriptiva, informática, estética, exhortativa.</p> <p>Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • según su función. 	<p>VER</p> <p><u>APART</u></p> <p><u>ADO</u></p> <p><u>“E”</u></p>	2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
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)			3.1 Distingue signifiicante y significado en un signo visual

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)			4.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
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)			4.2 Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes
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 signifiicante- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			4.3 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
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 signifiicante- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			5.1 Distingue símbolos e iconos.
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)			6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
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)			6.2 Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 11

(UT11: Los lenguajes visuales.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.T TRANSVERSA LES	INDICADORES DE LOGRO
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)	<ul style="list-style-type: none"> • La ilustración. • El cómic. • La imagen en movimiento. • El cine. La televisión. • Nuevas tecnologías. • Elaboración de documentos multimedia. • Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones. • Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 	VER APARTADO “E”	2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)	<ul style="list-style-type: none"> • La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de • la misma que suponen discriminación sexual, social o racial. 		3.1 Distingue significativo y significado en un signo visual

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)			4.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
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)			4.2 Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes
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 signifiicante- significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			4.3 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
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 signifiicante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)			5.1 Distingue símbolos e iconos.
2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, ncluidas las propias y as 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)			6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

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)			6.2 Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
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)			8.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y carteles, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
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)			10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
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)			13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.
.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)			14.1 Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 12

(UT12: Punto, recta y plano en el espacio.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Construcciones fundamentales en el plano: 	VER APA RTA DO “E”	1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Paralelismo y perpendiculares • Ángulos. Construcciones de ángulos con compás y con escuadra y cartabón. 		3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
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)			6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
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)			7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)			8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
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)			9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
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)			11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...).

3ª Evaluación.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 13 (UT13: Proporción.)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Teorema de Thales. • División de un segmento en partes iguales. 	VER APAR TAD O “E”	1.1 Identifica, dados varios puntos, la recta pasa por dos de ellos y los planos definidos por dos.
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio geométrico de la proporción. • Semejanza e igualdad. 		3.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando esc. y cartabón con suficiente precisión
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Escalas. Tipos de escalas. 		6.1 Identifica los ángulos de 90°, 30°, 45° y 60° en la escuadra y cartabón.
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)			9.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
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)			10.1 Divide el segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.
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)			10.2 Escala polígono aplicando el teorema de Thales
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)			11.1 Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas, paralelas, planos paralelos...).



UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 14

(UT14: Triángulos y cuadriláteros.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	<ul style="list-style-type: none"> • Polígonos regulares y estrellados. • Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general. • Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado. 	VER APARTADO “E”	3.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			4.1 Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			5.1 Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja un hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
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)			6.1 Identifica los ángulos de 90º, 30º, 45º y 60º en la escuadra y cartabón

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)			7.1 Suma o resta de ángulos positivos o negativos con escuadra y cartabón
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,			8.1 Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
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)			9.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
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)			10.1 Divide el segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a Volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			10.2 Escala polígono aplicando el Teorema de Thales.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			11.1 Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas, paralelas, planos paralelos...).
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de Perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas.(STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			12.1 Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

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)			13.1 Determina el baricentro de, incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
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)			14.1 Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
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)			15.1 Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados y una diagonal.
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)			16.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
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)			17.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 15

(UT15: Simetría, giros y traslación.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C. TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
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)	• Módulo s y redes modulares.	VER APART ADO “E”	6.1 Identifica los ángulos de 90° ,30° , 45° y 60° en la escuadra y cartabón.
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)			8.1 Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
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)			9.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			16.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			17.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			22.1 Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 16

(UT16: Tangencias y su aplicación en el mundo de el diseño.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos,	<ul style="list-style-type: none"> • Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. 	VER <u>APART</u> <u>ADO</u> <u>“E”</u>	3.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	<ul style="list-style-type: none"> • Espirales. • Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. 		
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)			5.1 Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja un el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
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)			6.1 Identifica los ángulos de 90°, 30°, 45° y 60° en la escuadra y cartabón
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)			8.1 Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

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)			9.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
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)			13.1 Determina el baricentro, incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
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)			16.1 Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.
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)			17.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
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)			18.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
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)			19.1 Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.

<p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p>			<p>20.1 Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p>
<p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p>			<p>21.1 Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>

UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN – 17

(UT17: Representación del volumen y del espacio.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	C.TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas,	• Representación objetiva de	VER APARTADO O “E”	1.1 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla.
aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados.		
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)	• Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos.		3.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
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)	• Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos.		6.1 Identifica los ángulos de 90°, 30°, 45° y 60° en la escuadra y cartabón.
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)			9.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

<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 caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>		<p>3.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</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 caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>		<p>24.1 Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</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 caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>		<p>25.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón, para el trazado de paralelas.</p>

IV. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

El siguiente cuadro relaciona las situaciones de aprendizaje con los contenidos transversales que se desarrollarán a lo largo del curso

	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	La igualdad de género	La creatividad	Las TICs y su uso ético y responsable	E. convivencia escolar proactiva	La educación para la salud	La formación estética	La educación para la sostenibilidad y el consumo	El respeto mutuo y la cooperación entre iguales
S.A 1	x				x				x				x		
S.A 2	x	x					x		x				x		
S.A 3			x			x			x				x		
S.A 4				x					x				x		
S.A 5			x					x	x			x	x		
S.A 6				x					x				x		
S.A 7									x	x			x		x
S.A 8									x		x		x	x	

D. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN

El tiempo necesario para poder abordar las UNIDADES DE TRABAJO (UT) será variable ya que dependerá de los conocimientos previos del alumnado al igual que el calendario que fije JCyL. Para los grupos de 1ºESO y 3ºESO en el IES Leonardo Da Vinci de Alba de Tormes se imparten 3 sesiones semanales a cada uno y en Taller de Artes 2 sesiones semanales.

NOTA: Dado que la programación es un documento flexible y dinámico, cabe introducir en cualquier momento cambios tanto en el orden de las unidades de trabajo (UT) como en los tiempos estimados a cada una de ellas. Esto no supondrá desajuste ni afectará al proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado. Se deja a criterio didáctico de la profesora que imparte los niveles. Las siguientes tablas son solamente una propuesta.

EPVA - 3ºESO	UNIDADES DE TRABAJO	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	UT1 - Elementos configurativos de los lenguajes visuales.	Láminas Cuaderno Trabajos visuales	4
	UT2 - Las texturas.		5
	UT3 - El color.		5
	UT4 - Representación del volumen.		5
	UT5 - La proporción.		4
	UT6 - La composición.		7
SEGUNDO TRIMESTRE	UT7 - Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.		6
	UT8 - Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.		6
	UT9 - La percepción visual y observación.		6
	UT10 - Lectura de imágenes.		6
	UT11 - Los lenguajes visuales.		6
TERCER TRIMESTRE	UT12 - Punto, recta y plano en el espacio.		5
	UT13 - Proporción.		4
	UT14 - Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares y estrellados.		5
	UT15 - Simetría, giros y traslación. Módulos y redes modulares.		5
	UT16 - Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.		6

Secuencia de unidades temporales de programación

Programación redactada por el profesor de
la asignatura:


Ángel M. Mateos

**Alba de Tormes, 21 octubre de
2025**



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación



**I.E.S.
Leonardo da Vinci**

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2025 / 2026

□ **TALLER DE ARTES – 3º ESO**
□ Prof. Ángel M.Mateos



Contenido

I.	Introducción: conceptualización y características de la materia.....	3
II.	Diseño de la evaluación inicial	3
III.	Competencias específicas. Relaciones con los descriptores operativos: Mapa de relaciones competencias	5
IV.	Criterios de evaluación, indicadores de logro y contenidos.....	8
V.	Contenidos de carácter transversal	13
VI.	Metodología didáctica.....	14
VII.	Materiales y recursos de desarrollo curricular.....	16
VIII	Concreción de planes de centro.....	16
IX.	Actividades complementarias y extraescolares	17
X.	Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.....	18
	Instrumentos de evaluación.....	18
	Momentos de evaluación.....	18
	Agentes de la evaluación	18
	Criterios de Calificación.....	18
XI.	Atención a la diversidad	20
XII.	Secuencia de unidades temporales de programación	23
XIII	Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente .	24
XIV.	Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica	25

* **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.

I. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

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

II. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Se realizarán tres evaluaciones trimestrales y dos extraordinarias en el mes de junio. Las fechas de las evaluaciones vendrán dadas por el propio centro educativo.

La evaluación permite conocer el grado de aprendizaje progresivo y significativo por parte del alumnado y estará estrechamente relacionado con el desarrollo de las competencias clave que deben conseguirse a lo largo de la etapa.

La evaluación inicial nos permite comprobar el nivel de adquisición previo de las competencias específicas del área y así conocer el nivel de partida del alumnado. Se utilizarán los siguientes instrumentos evaluadores:

- Ejercicios, preguntas, realizados en clase a comienzo de curso para conocer y valorar conocimientos básicos de cada alumno.
- Reuniones de profesores del grupo alumnos dirigidos por la orientadora del Instituto en presencia de los tutores.

Conocido el nivel se actúa individualmente al caso de cada alumno/a para poder alcanzar los perfiles de competencias deseados.

Criterios de evaluación 1º ESO	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas de evaluación	Agente evaluador		
				Heteroev	Autoev	Coev
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).	Prueba práctica	1 sesión	Pr . 3 de 26	X		
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).			Entre el 14 y 23 de septiembre	X		

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Taller de Artes Plásticas contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

1. Competencia en comunicación lingüística

Se potenciará a través de la interrelación entre la imagen y el texto en diferentes formas de expresión, como ilustración o diseño gráfico.

2. Competencia plurilingüe

Se potenciará con desarrollo simultáneo a la anterior, favoreciendo a través del diseño o la ilustración el desarrollar sus habilidades lingüísticas y necesitando el idioma para la búsqueda de información en internet. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Se ven potenciadas por los métodos científicos que el alumnado deberá utilizar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a la aplicación de la geometría para la creación de formas planas o al análisis espacial para trabajar formas en el espacio y al conocimiento de sistemas tecnológicos.

3. Competencia digital

Es imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, y por el uso de software específico de diseño, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas, además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad dentro de la legalidad, fomentando el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Competencia personal, social y aprender a aprender

Se reforzará a través de la práctica de nuevas técnicas que requieren de una constancia para su dominio, por lo que la experimentación para buscar resultados óptimos les ayudará a reforzar su personalidad y su deseo de superación, y a trabajar en equipo cuando los proyectos lo requieran.

4. Competencia ciudadana

Se enriquecerá trabajando los proyectos de manera que permita desarrollar habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyan activamente a la tolerancia, la pluralidad de ideas para cultivar la cooperación y respetar las diferencias.

Competencia emprendedora

Pág. 4 de 26

Se fomentará al potenciar que los estudiantes trabajen con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y encontrar soluciones diversas, originales e innovadoras, en un contexto de incertidumbre.

5. Competencia en conciencia y expresión culturales

Se trabajará continuamente con el planteamiento del taller para la experimentación de diferentes técnicas de creación de imágenes, que llevan al alumnado a expresarse mediante imágenes de todo tipo con actitud abierta y respetuosa, como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

III. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. RELACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

Competencias Específicas

En el caso del Taller de Artes Plásticas, las competencias específicas se desarrollan en cinco ejes conectados entre sí.

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

Esta competencia introduce diferentes técnicas artísticas contextualizadas en momentos de la evolución de las artes para comprender cómo han ido cambiando y han contribuido a esa transformación.

El trabajo en un taller debe partir del conocimiento de los procedimientos y técnicas aplicables a cada material para llevar a buen término sus creaciones. El proceso creativo ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad en función de los avances que el ser humano ha ido conquistando, avances que han afectado a la forma misma de crear que actualmente tenemos. Conocer las manifestaciones artísticas contemporáneas y entender cómo han llegado a este punto desde los orígenes de la creación artística, permitirá al alumnado desarrollar al máximo su espíritu creativo.

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

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

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

Esta segunda competencia, que se enfoca en los procesos creativos que permitirán al alumnado valorar tanto el propio proceso como los resultados que consigan, por la importancia que se le dará a la búsqueda de soluciones.

El proceso de creación artística solo puede ser apreciado en toda su dimensión cuando es vivenciado como un todo interconectado en diferentes fases, todas ellas imprescindibles. El conocimiento, experimentación y posterior aplicación consciente de estas diferentes fases a proyectos y ejercicios diversos, usando diferentes materiales y soportes, desarrolla en el alumno alumnado múltiples habilidades y destrezas y lo conduce hacia soluciones creativas de todo tipo. Este proceso enriquece su inteligencia emocional, predisponiéndolo para afrontar cada nuevo reto

creativo desde una perspectiva positiva y abierta. Cuando este proceso se desarrolla en grupo, le enseña a valorar, respetar y compartir lo mejor de cada uno, para alcanzar soluciones cooperativas satisfactorias a las necesidades de trabajo planteadas.

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

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

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

Esta tercera competencia relaciona esa búsqueda de soluciones con la comunicación propia, llevando las técnicas hacia la expresión de sentimientos, ideas y emociones para personalizar las producciones que realicen.

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

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

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

Esta cuarta competencia se centra en la capacidad de experimentar y la gestión de los resultados que se vayan obteniendo, teniendo en cuenta la sostenibilidad de los materiales utilizados.

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

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

momento con sus necesidades expresivas."

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

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

Esta quinta competencia conecta los recursos creativos con el mundo digital, completando las posibilidades creativas que se ponen al alcance del alumnado.

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

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

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

Tabla de competencias para Taller de Artes Plásticas.

ANEXO IV MAPAS DE RELACIONES COMPETENCIALES, DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre

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

IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS.

C. Específicas	Descriptores operativos	Criterios de evaluación	Contenidos	Peso C.	Instrum. eva.	Peso I.E.	Agente Ev.		
							A	C	H
1.- Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.	CCL1, CCL2, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1).	A. El proyecto creativo. - Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. - Estrategias y técnicas creativas. - Acabado y conservación de las obras.	8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
		Apuntes de clase			29%			X	
		Pruebas escritas y orales			2%			X	
		1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2).	8,3%	Trabajos	69%	X	X	X	
		Apuntes de clase		29%			X		
		Pruebas escritas y orales		2%			X		

C. Específicas	Descriptorios operativos	Criterios de evaluación	Contenidos	Peso C.	Instrum. eva.	Pes I.E.	Agente Ev.		
							A	C	H
<p>2.- Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.</p>	<p>CCL1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4.</p>	<p>2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3,CE3).</p>	<p>A. El proyecto creativo. Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.</p>	8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
		Apuntes de clase			29%			X	
		Pruebas escritas y orales			2%			X	
		8,3%		Trabajos	69%	X	X	X	
				Apuntes de clase	29%			X	
				Pruebas escritas y orales	2%			X	
<p>3.- Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3).</p>		8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
		Apuntes de clase			29%			X	
		Pruebas escritas y orales			2%			X	
		8,3%		Trabajos	69%	X	X	X	
				Apuntes de clase	29%			X	
				Pruebas escritas y orales	2%			X	
<p>3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4).</p>				8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
					Apuntes de clase	29%			X
					Pruebas escritas y orales	2%			X
				8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
					Apuntes de clase	29%			X
					Pruebas escritas y orales	2%			X

C. Específicas	Descriptores operativos	Criterios de evaluación	Contenidos	Peso C.E	Instrum. eva.	Peso I.E.	Agente Ev.		
							A	C	H
4.- Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.	STEM2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.	4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4).		8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
					Apuntes de clase	29%			X
					Pruebas escritas y orales	2%			X
		4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3).		8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
					Apuntes de clase	29%			X
					Pruebas escritas y orales	2%			X
5.- Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.	CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4	5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4).		8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
					Apuntes de clase	29%			X
					Pruebas escritas y orales	2%			X
		5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3).		8,3%	Trabajos	69%	X	X	X
					Apuntes de clase	29%			X
					Pruebas escritas y orales	2%			X

Los contenidos de Taller de Artes Plásticas (saberes básicos) se estructuran en cuatro bloques, a saber:

A. El proyecto creativo.

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

B. Técnicas de expresión bidimensionales

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

C. Técnicas de Expresión

Tridimensionales.

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

Pág. 11 de 26

D. Técnicas digitales aplicables

para la expresión artística. Conocimientos y familiarización con los recursos digitales para creación y tratamiento de imágenes aplicados a proyectos de diseño y audiovisuales.

Para comprender los criterios de evaluación de TALLER DE ARTES en 3ºESO, es necesario definir antes las **unidades de trabajo** que se van a impartir. Se han diseñado seis unidades de trabajo (a impartir dos por trimestre) que justifican los cuatro bloques de contenidos indicados en el DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre. Son las siguientes:

UT 1. PROYECTO CREATIVO

Se pretende que el alumnado experimente con técnicas creativas utilizando el papel como material para diversos proyectos enfocados al volumen.

- “Quilling art”.
- El papel como soporte y material.
- Estructuras y otros proyectos en papel. Esculturas en papel.

UT 2. TÉCNICAS DE EXPRESION BIDIMENSIONAL

- Análisis práctico de las técnicas tradicionales.
- Técnicas pictóricas secas.
- Técnicas pictóricas húmedas.
- Técnicas mixtas aplicando nuevos materiales.
- Teoría del color.
- Interpretación de obras de artistas utilizando estas técnicas.
- Murales y grafitis

UT 3. GRABADO Y ESTAMPACIÓN

- Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.
- Grabado y estampación artesanal.
- Proyecto de trabajo en clase con Pirograbador.

UT 4. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN TRIDIMENSIONAL

Se pretende que el alumnado analice y cree composiciones tridimensionales con materiales aptos para trabajar en el aula.

- Técnicas con texturas y tratamientos cromáticos.
- Maquetas.
- Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.
- Materiales reciclables para los proyectos.
- Procesos y técnicas de envejecimiento y restauración.
- El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.

UT 5. TECNOLOGÍAS DIGITALES DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

- La fotografía, el ordenador y otros dispositivos electrónicos para la creación artística.
- La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles.
- Tipo de planos en fotografía. Planos de angulación y de enfatizado (picado, contrapicado, aberrantes y planos subjetivos).
- Encuadre: horizontal, vertical, cuadrado y panorámico.
- Estudio y análisis de diferentes diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas.
- Proyecto publicitario.

UT 6. PROYECTOS

- Realización de trabajos propuestos por el alumnado (se valora el logro de las competencias específicas de todos los trimestres).

V. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

Las anteriores tablas (apartado D) describen los contenidos asociados a los logros. Se puede apreciar que algunas unidades de trabajo (UT) tienen un mayor grado de relevancia en contenidos transversales que otras. Se deja indicado en las siguientes tablas para cada curso y materia.

	UT1	UT2.	UT3.	UT4.	UT5	UT6
Comprensión lectora						
Expresión oral y escrita	X					
La comunicación audiovisual	X	X	X	X	X	X
La competencia digital					X	
Emprendimiento social y Empresarial						X
Fomento del espíritu crítico y científico						X
Educación emocional y en Valores		X				X
Igualdad de Género					X	
La Creatividad	X	X	X	X	X	X
La educación para la Salud						
La formación estética						X
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable					X	X
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.					X	
Las TIC y su uso ético y responsable					X	
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza						X
Resolución pacífica de conflictos						X
Valores y oportunidades	X					

El Dpto. de EPVA propone trabajar los temas transversales en aula también hacia estos otros objetivos:

- ☐ El consumo.
- ☐ El desarrollo sostenible.
- ☐ La ciudadanía mundial (se toma como referencia la Agenda 2030 de la Unesco).
- ☐ La educación para la salud (incluida la afectivo-sexual).
- ☐ La educación emocional.
- ☐ La educación en valores o formación ética.
- ☐ La educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
- ☐ La educación en y para los derechos humanos.

VI. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

a) La atención individualizada.

Se realiza un seguimiento visual de los trabajos del alumnado en clase, se resuelven dudas y problemas y se trabaja cada ejercicio.

b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.

Se proponen distintas situaciones de grupo (comentarios que se introducen durante el tema de trabajo para que participen de manera grupal, aporten ideas y mantengan una actitud crítica).

c) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.

Se analiza el avance del grupo y se valora la posible existencia de posibles puntos de común dificultad para solucionarlos en grupo.

d) La potenciación de la autoestima del alumnado.

Reforzar el éxito reconociendo los logros de cada alumno y como puede mejorar.

e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales. Cada alumno dentro de su entorno (familiar, social, emocional, educativo, etc.) puede verse afectado de distintas maneras en su rendimiento académico. Por observación del comportamiento se puede deducir problemas individuales que el profesorado puede apreciar para luego intentar que el alumnado se sienta reforzado y motivado.

f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades. Como herramientas se aplican, reuniones con padres y tutorías de alumnos además de las reuniones con el equipo de orientador.

g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro. Fomentar la convivencia y el espíritu de participación entre iguales.

h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

Artículo 13. Principios metodológicos (comunes a toda la etapa).

Estos principios guiarán a los docentes en la selección de metodologías que integren estilos, estrategias y técnicas de enseñanza, tipos de agrupamientos y formas de organización del espacio y el tiempo, y recursos y materiales de desarrollo curricular adecuados, a fin de que el diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje permitan al alumnado movilizar los contenidos y alcanzar los aprendizajes esenciales.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Se entiende por situación de aprendizaje el conjunto de actividades, que requieren por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas mediante contenidos que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias.

Estas deberán ser:

- a) Globalizadas: deberán incluir contenidos pertenecientes a varios bloques.
- b) Estimulantes: deberán tener interés para el alumnado.
- c) Significativas: deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, social, educativo y/o profesional.
- d) Inclusivas: deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

En cualquier caso, se procurará en el alumnado un desempeño activo y participativo que potencie la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos y la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.

El profesorado que imparte EPVA actuará como guía y mediador del alumno, para resolver diversas situaciones de aprendizaje mediante tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar.

Se proponen con los grupos de ESO que cursan materias del Dpto. de EPVA:

1. Toma y/o búsqueda de apuntes en relación a los contenidos a tratar.
2. Realización de ejercicios (láminas fichas de aprendizaje, facilitadas por TEAMS en el equipo del grupo correspondiente de EPVA ó Taller de Artes)
3. Trabajos que requieran realización manual en el aula con participación individual o en grupos.
4. Comunicación para resolver dudas (presencial en las clases o fuera de clases por TEAMS para realizar un seguimiento más minucioso y puntualmente).

Fuera del aula aprovechando los recursos del propio Instituto podría proponerse al alumnado otras actividades como:

1. Investigaciones previas para realizar proyectos (uso de materiales, reciclado, sostenibilidad y cuidado del medio ambiente, técnicas, etc.).
2. Informes de sus investigaciones (interpretación de obras de arte, artistas relevantes, etc.).
3. Creación de maquetas (volumen, textura, etc.).
4. Murales en zonas del instituto.
5. Exposiciones de trabajos del aula.

6. Debate durante las clases (realizando láminas, etc.) con participación dinámica del grupo, exposición oral, preguntas y respuestas, capacidad de escucha, empatía, participación activa en el cuidado y mantenimiento de las aulas y materiales, etc.

VII. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

- **Materiales impresos:** apuntes a disposición del alumnado en fotocopiadora de conserjería y descargables en página web, libro de texto de apoyo en aula y libros de arte, catálogos de exposiciones, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, etc. Biblioteca del centro,
- **Materiales específicos de la materia** que se emplean para dibujo técnico y artístico, modelos corpóreos de cuerpos geométricos y piezas para vistas de cuerpos, materiales de pintura, escultura, además de materiales de reciclado y materiales recogidos.

Relación de recursos de uso durante la práctica docente en el aula:

- **Medios digitales:** medios audiovisuales, proyector de transparencias y ordenador con cañón; ordenadores en aula de informática,
- **Plataformas virtuales:** Teams, herramientas ofíce 365, etc., Sketchup, Gimp,...
- **Blog/página Web del profesor:** : <http://quindo.pntic.mec.es/amap0025/>
- **Video tutoriales de Internet,** etc.
- **Espacios de aprendizaje:** aula, biblioteca, centro y entorno urbano o natural.

VIII. CONCRECIÓN DE PLANES DE CENTRO

- **Plan de refuerzo y recuperación:** Durante el curso, una vez finalizada cada evaluación, el profesor realizará una prueba de recuperación extraordinaria por cada una de las evaluaciones suspensas que tengan los alumnos; esta será un examen de recuperación que abarque los estándares mínimos de la evaluación.
- **Plan de ampliación curricular:** Las dos últimas semanas de curso, en junio, se llevarán a cabo actividades de ampliación y profundización para el alumnado que sí hayan aprobado la evaluación final ordinaria.
- **Plan de fomento de la lectura:** trabajos por escrito de artistas que posteriormente tendrán que exponer en clase.
- **Proyecto Centro Sostenible:** empleando materiales de reciclado para algunas actividades.
- **Plan Digitalización:** haciendo uso de aplicaciones como canva. Sketchup, Gimp,...
- **Exposiciones culturales:** incluidas la exposición de los trabajos de todos los cursos.
- **Plan de convivencia.** Realizarán trabajos en grupo que fomenten la colaboración, interactividad y convivencia del alumnado.

IX. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

TÍTULO	NIVEL	TEMPORALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
Exposición de trabajos de alumnos.	Alumnado Taller de Artes	15 días a Final de trimestre	La tradicional exposición de trabajos de final de curso sirve para mostrar a la Comunidad Educativa el resultado de las distintas situaciones de aprendizaje que se llevan a cabo a lo largo del curso.
VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO			
<p>La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar los siguientes objetivos de la ESO recogidos en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.</p> <p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.</p> <p>l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>			

X. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

El Decreto 39/2022 en su Art. 21.4. Indica aspectos sobre la Evaluación del alumnado.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si no también los procesos de aprendizaje.

- » De Observación
 - Registro del profesor.
- » De desempeño
 - Cuaderno del alumno
 - Proyectos: Productos finales.
- » De rendimiento
 - Pruebas orales
 - Prueba escrita.

MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua. Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo y se aplicarán en diferentes momentos según la programación de las diferentes actividades que se establezcan en cada momento.

Se emitirá una calificación trimestral y una final, atendiendo a los pesos de cada criterio de evaluación recogidos en esta programación.

AGENTES DE LA EVALUACIÓN

Se utilizará la heteroevaluación: La realiza el profesor a partir de su guía de observación y de la revisión del cuaderno de trabajo del alumno y las pruebas objetivas realizadas.

La autoevaluación: El alumno realizará su autoevaluación a partir de una diana que le ofrecerá el profesor; con ella detectarán las áreas de mejora y en la siguiente revisión comprobará su evolución.

La coevaluación. Durante el desarrollo de los trabajos en equipo, cada alumno evaluará la actitud y resultado de las tareas de todos los integrantes del equipo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el diseño de las situaciones de aprendizaje, recogidas en la programación de aula de esta materia, se detallan de forma ponderada los instrumentos de evaluación que intervienen en la calificación de cada uno de los criterios de evaluación.

Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.

La evaluación de los aprendizajes se llevará a cabo mediante los procedimientos siguientes:

- | **Observación (O)** – registro del profesor en cuaderno de aula
- | **Prueba oral (PO) Intervenciones en clase:** se valorarán las intervenciones en clase.
- | **Producción personal (PP):** incluye las actividades que el alumnado realizará a lo largo del trimestre para ir afianzando los aprendizajes.
- | **Actividad práctica (AP):** se valorará tanto la actitud del alumnado como su aprendizaje.
- | **Prueba escrita:** se realizarán a final de curso para los alumnos que no hayan superado los mínimos.

La actitud del alumno

- Sabrá escuchar y aceptar sugerencias.
- Se comportará de forma educada y respetuosa con los demás.
- Sabrá cuidar la naturaleza y su entorno y valorará como patrimonio cultural las obras literarias y los monumentos artísticos.

Seguimiento de los trabajos individuales y colectivos donde pueda apreciarse el progreso en la adquisición de los contenidos desarrollados: el carácter práctico y manipulativo que tiene el área supone que la realización de los trabajos donde se concretan los objetivos y contenidos sea fundamental para alcanzar los mínimos exigibles, así como su presentación en forma y plazo.

- En ellos se valorará la correcta solución y la precisión en los trazados así como la limpieza el cuidado y estética en la presentación de los mismos. Se valorará igualmente, la originalidad de las producciones, pudiendo ser también este un factor determinante.
- Los trabajos se recogerán únicamente en las fechas fijadas por el profesor. Se podrán repetir si la calificación es negativa y la fecha de entrega tendrá que ser dentro del trimestre.
- En ellos se valorará la correcta solución y la precisión en los trazados así como la limpieza el cuidado y estética en la presentación de los mismos. Se valorará igualmente, la originalidad de las producciones, pudiendo ser también este un factor determinante.
- Los trabajos no entregados supondrán una valoración negativa del trimestre.
- Los trabajos se recogerán únicamente en las fechas fijadas por el profesor. Se podrán repetir si la calificación es negativa acordando con el profesor una fecha de entrega.

Revisión periódica del cuaderno de aula donde el alumno recoge toda la información recibida. En él se valorará la claridad de los contenidos desarrollados, la correcta redacción y ordenación, así como la limpieza, cuidado y presentación siguiendo las pautas dadas en clase.

Prueba objetiva final que se realizará en junio para aquellos alumnos/as que no hayan alcanzado los mínimos exigibles y donde se examinará de aquellas partes que el profesor considere oportuno.

- No presentarse a examen o no entregar los trabajos a la convocatoria extraordinaria de junio teniendo la asignatura suspensa, supone una calificación negativa de 1.

La ponderación de cada uno de los apartados anteriores estará sujeta a criterio del profesor y de la siguiente manera:

BAREMACIÓN ORDINARIA JUNIO

Actitud	10 %
Apuntes de clase	20 % (cuaderno)
Trabajos de clase	70 % (láminas, actividades de trabajo en grupo, etc.)

BAREMACIÓN EXTRAORDINARIA FINAL -JUNIO

La prueba extraordinaria de septiembre tiene por finalidad la recuperación del alumnado suspenso en junio. El alumnado se examinará de todos los contenidos de la asignatura desarrollados durante el curso. Se valora de la siguiente forma:

- **30% EXAMEN**
- **70% trabajos de recuperación indicados**. Los establece el profesor de la materia, acorde a los contenidos desarrollados y los mínimos exigibles.

No presentarse a pruebas o no entregar los trabajos en la convocatoria extraordinaria de junio teniendo la asignatura suspensa, supone una calificación negativa de 1 (INSUFICIENTE).

Si se da la misma situación en la recuperación FINAL de junio (antiguo septiembre), obtendrá una calificación de NO PRESENTADO. No podrá realizar pruebas de recuperación fuera del plazo marcado por el centro e igualmente no se recogerán trabajos fuera de plazo o tiempo de entrega.

PROCESO DE RECLAMACIÓN

Se ajustará a lo estipulado en la normativa vigente, para garantizar el derecho del alumnado que cursa enseñanzas de educación secundaria obligatoria, en centros docentes de la Comunidad de Castilla y León, para que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad.

XI. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se rige por la **ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto**, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. Igualmente recogido en el Plan de Refuerzo y Recuperación del centro que se incluye con la PGA.

Durante el curso:

- El profesor atenderá individualmente al alumno con necesidades en clase, al que prestará especial atención y dedicación, además de estar a su disposición para explicaciones y atención de dudas en los periodos de recreo y descansos entre clases.
- Igualmente, el profesor anima a todos los alumnos, especialmente a aquellos con necesidades, a consultar cualquier duda que puedan tener en casa cuando realizan los ejercicios, mediante el chat de la plataforma Teams.
- El profesor prestará especial atención en el seguimiento del trabajo, así como en proponer otras propuestas alternativas de trabajo específicas y adaptadas a los alumnos que presenten dificultades académicas.
- El profesor tiene a disposición del alumnado, de forma permanente en su web personal educativa, ejercicios resueltos de años anteriores a modo de ejemplo.
- Para alumnado con necesidades educativas especiales se efectuarán adaptaciones curriculares significativas del currículo para facilitar el máximo desarrollo de las competencias.
- Para el alumnado con alta capacidad de asimilación, se programarán actividades de ampliación que permitan su evaluación considerando contenidos del currículo del curso superior al actual.

PLANES DE RECUPERACIÓN

Alumnado que no supera una evaluación. Los alumnos que no alcancen los criterios de evaluación tendrán que realizar algunos proyectos, actividades o trabajos para poder lograrlos.

A final de curso

- Las dos últimas semanas de curso, en junio, se llevará a cabo actividades de refuerzo para los alumnos que no hayan alcanzado los estándares básicos en la evaluación final ordinaria.
- Durante las dos semanas finales, se realizará un repaso pormenorizado de aquellos contenidos básicos no alcanzados por el alumnado, para que puedan alcanzarlos en la convocatoria extraordinaria de finalización de curso. Los alumnos realizarán trabajos de suficiencia que serán evaluados en la prueba extraordinaria.

Como medidas específicas, se arbitrarán aquellas que sean más adecuadas a las características y necesidades del alumnado. Entre ellas:

- Modificar los elementos curriculares y organizativos, siempre que con ello se favorezca el desarrollo personal del alumnado y le permita alcanzar con el máximo éxito su progresión de aprendizaje.
- Adaptaciones de acceso a través de las propuestas de actividades curriculares variadas que permitan al alumnado desarrollar al máximo sus capacidades.

Plan de ampliación curricular. Las dos últimas semanas de curso, en junio, se llevarán a cabo actividades de ampliación y profundización para el alumnado que sí hayan aprobado la evaluación final ordinaria.

Adaptaciones curriculares.

En caso de tener alumnado con necesidades, que no son solamente los que requieren apoyo especializado: Alumnado TDAH que necesita mayor tiempo par realizar una tarea, adaptar actividades para alumnado con deficiencia visual,

- No significativas: Elementos no prescriptivos del currículo: tiempos, actividades...
- Significativas: que afecten a los elementos del currículo: competencias, criterios de evaluación...

PLANES DE ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR.

Los trabajos realizados en el aula pueden ser presentados como muestras en zonas diversas del instituto válido incluso para fomentar el intercambio de experiencias con alumnado de otros centros, visitas externas o fechas concretas de eventos.

Adaptaciones Curriculares

En caso de tener alumnado con necesidades, que no son solamente los que requieren apoyo especializado: Alumnado TDAH que necesita mayor tiempo par realizar una tarea, adaptar actividades para alumnado con deficiencia visual,

- No significativas: Elementos no prescriptivos del currículo: tiempos, actividades...
- Significativas: que afecten a los elementos del currículo: competencias, criterios de evaluación...

Medias organizativas

- * Modificación de espacios, normas, agrupamientos del alumnado.
- * Nivel de complejidad de las tareas de actividades. Proponer actividades diferenciadas. Las tareas que dispongamos deben permitir una graduación, de forma que, esto es importante, tanto para los alumnos/as con dificultades en el aprendizaje como para los que tengan un nivel avanzado, ya que les permite no “descolgarse” de la clase.

Para posibilitar la consecución de los criterios de evaluación por parte de alumnos/as con distintos niveles debemos priorizar tareas, de forma que tengamos diferentes grados de complejidad. El criterio de dificultad por el que prioricemos unos saberes sobre otros no debe centrarse exclusivamente en el nivel de ejecución. El nivel de exigencia puede venir también dado por la dificultad de comprensión, de percepción, de toma de decisiones o de asimilación de cada saber básico.

Dentro de este aspecto debemos considerar la posibilidad de proponer actividades de refuerzo para aquellos alumnos con más dificultades. La elección de tareas, actividades es uno de los aspectos de mayor importancia dentro de la adaptación por lo que deben existir distintas tareas y actividades. La selección de los mismos tiene que plantearse en función de las posibilidades de cada centro, tamaño de las aulas, número de alumnos/aula, grupo/s de alumnos y niveles previos.

Alumnos/as con discapacidad física transitoria o permanente.

1.- Alumnos con discapacidad permanente: Son casos en los que existe una patología crónica y sus afecciones no les permiten desarrollar una actividad normal en la materia de EPV y A.

Se propone para la atención de esos alumnos/as:

- Realización de trabajos de investigación relacionados con las situaciones de aprendizaje que se están trabajando para exponer a sus compañeros/as.
- Elaboración de recursos didácticos relacionados con las situaciones de aprendizaje
- Participación en las actividades deportivas realizando el arbitraje de los partidos que jueguen sus compañeros/as u otros roles.
- Dirección de actividades a sus compañeros: juegos, estiramientos, ejercicios de relajación.
- En los trabajos de expresión corporal pueden participar casi sin limitaciones.

2.- Alumnos que por otras causas no puedan asistir a clase de forma temporal: Se puede establecer un programa de trabajo individualizado en el que realicen las actividades que sean compatibles durante el tiempo que causen baja que deben llevar a cabo (ejercicios, láminas, etc) y presentar después todo su trabajo cuando vuelvan a clase.

XII. SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN

El tiempo necesario para poder abordar las UNIDADES DE TRABAJO (UT) será variable ya que dependerá de los conocimientos previos del alumnado al igual que el calendario que fije JCyL. Para los grupos de 1ºESO y 3ºESO en el IES Leonardo Da Vinci de Alba de Tormes se imparten 3 sesiones semanales a cada uno y en Taller de Artes 2 sesiones semanales.

La estimación de tiempos, se puede realizar por observación del calendario de JCyL descontando también los periodos vacacionales, festivos nacionales y fiestas locales. Se puede a grandes rasgo decir que para 1ºESO y 3ºESO, cada trimestre supone unas 30 sesiones, mientras que Taller de Artes para 3ºESO sería unas 20 sesiones por trimestre.

TALLER DE ARTES -3ºESO		
	UNIDADES DE TRABAJO	SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	UT 1. PROYECTO CREATIVO	8
	UT 2. TÉCNICAS DE EXPRESION BIDIMENSIONAL	10
SEGUNDO TRIMESTRE	UT 3. GRABADO Y ESTAMPACIÓN	10
	UT 4. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN TRIDIMENSIONAL	10
TERCER TRIMESTRE	UT5.TECNOLOGÍASDIGITALES DEEXPRESIÓN ARTÍSTICA	6
	UT 6. PROYECTOS	12

XIII. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente puede utilizarse la siguiente tabla donde se valorará de 1 a 5 cada uno de los ámbitos de evaluación recogidos en la misma, siendo el 1 nada conseguido y el 5 completamente conseguido. Todos estos aspectos se recogerán mediante un formulario FORMS para la evaluación de la práctica docente, a final de curso.

	1	2	3	4	5
1.-Evaluación de la programación didáctica y de la programación de aula:					
a.1.-Elaboración de la programación didáctica.					
a.2.-Elaboración de la programación de aula.					
b.1.-Contenido de la programación didáctica.					
b.2.-Contenido de la programación de aula.					
c.1.-Grado de cumplimiento de lo establecido en la programación					
c.2.-Grado de cumplimiento de lo establecido en la progr. de aula.					
d.1.-Revisión de la programación didáctica.					
d.2.-Revisión de la programación de aula.					
e.-Información ofrecida sobre la programación didáctica.					
2.-Evaluación de la práctica docente:					
a.-Planificación de la Práctica docente:					
a.1.-Respecto de los componentes de la progr. didáctica.					
a.2.-Respecto de los componentes de la programación de aula.					
a.3.-Respecto de la coordinación docente.					
b.-Motivación hacia el aprendizaje del alumnado:					
b.1.-Respecto de la motivación inicial del alumnado.					
b.2.-Respecto de la motivación durante el proceso.					
c.-Proceso de enseñanza-aprendizaje.					
c.1.-Respecto del desarrollo de las actividades.					
c.2.-Respecto de la organización del aula.					
c.3.-Respecto del clima en el aula.					
c.4.-Respecto de la utilización de recursos y materiales didácticos.					
d.-Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.					
d.1.-Respecto de lo programado.					
d.2.-Respecto de la información al alumnado.					
d.3.-Respecto de la contextualización.					
e.-Evaluación del proceso.					
e.1.-Respecto de los criterios de evaluación e indicadores de logro.					
e.2.-Respecto de los instrumentos de evaluación.					
e.3.-Respecto de la participación de las familias.					

XIV. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Importante como referencia para el plan de refuerzo del siguiente curso en cuanto a contenidos trabajados en la materia.

GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO EN LA PROGRAMACIÓN				
	U.T. ¹			Observaciones: Alteraciones, desfase, incidencias con respecto a la programación
1 ^{er} TRIMESTRE		Inferior a lo previsto		
		Lo previsto		
		Superior a lo previsto		
2º TRIMESTRE		Inferior a lo previsto		
		Lo previsto		
		Superior a lo previsto		
3 ^{er} TRIMESTRE		Inferior a lo previsto		
		Lo previsto		
		Superior a lo previsto		
METODOLOGÍA A (Breve resumen)				
RESULTADOS	CUANTIFICACIÓN (%)		Observaciones: Especificar si hay varios grupos. Valoración de los resultados.	
		Insuficiente		
		Suficiente		
		Bien		
		Notable		
		Sobresaliente		
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Descripción		Observaciones: Especificar las modificaciones	
		Los establecidos		
		Con modificaciones		

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES	Cuantificación (nº)		Observaciones: Valoración de los resultados
		Recuperan	
		No Recuperan	
PLANES DE CENTRO	RELACIÓN DE PLANES PARTICIPADOS		Observaciones: Valoración de otras actividades
RECURSOS		Libro de texto	Observaciones: (sobre estos u otros recursos):
		Apuntes profesor	
	Herramientas TIC's ²		Observaciones: (sobre estos u otros recursos):
	Otros ³		Observaciones: (sobre estos u otros recursos):
ACTIVIDADES	REALIZADAS		Observaciones
	COMPLEMENTARIAS		
	EXTRAESCOLARES		
OTRAS APRECIACIONES	Necesidades materiales, espaciales ...		
	Propuestas de mejora.		

Programación redactada por el profesor de la
asignatura:


Ángel M. Mateos

Alba de Tormes, 21 octubre de 2025



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



**I.E.S.
Leonardo da Vinci**

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 25/26

**4º ESO. EXPRESIÓN
ARTÍSTICA.**

PROFESOR: VÍCTOR FORMARIZ PASCUAL



ÍNDICE

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.....	110
b) Diseño de la evaluación inicial.	111
c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.	111
d) metodología didáctica.	112
e) Secuencia de unidades temporales de programación.....	114
g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.	115
h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	116
i) Actividades complementarias y extraescolares.	118
j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.....	119
l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.....	121
j) Bibliografía y Webgrafía.....	122

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

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las formas más importantes para transmitir y expresar ideas y sentimientos, además de ser fuente de conocimiento de cada época. En la sociedad actual, y en particular desde la segunda mitad del siglo XX, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia humana, influyendo en casi todas las actividades, formas de vida y creaciones de nuestra civilización; entre otras, destacar la influencia de la publicidad, de los medios de comunicación y del arte, de la mano de un desarrollo de los medios de tratamiento de las imágenes y la información impensables hace varias décadas.

Es por esto que la materia de Expresión Artística se centra en el desarrollo de las capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que fomenten el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico contribuye a enriquecer la disciplina, favoreciendo la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para las nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes, a la vez que el desarrollo de un juicio crítico que permita un análisis de las imágenes del entorno.

Reforzando la expresión y crítica personal con las aportaciones y manifestaciones artísticas del patrimonio cultural que se han realizado a lo largo de la historia, valorando el respeto hacia las mismas y su importancia. Y por supuesto, recurriendo al patrimonio de Castilla y León por su variedad de manifestaciones artísticas.

La materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para acceder a las diferentes actividades profesionales, vinculadas a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Así pues, la Expresión Artística debe entenderse como un lenguaje universal y carente de fronteras, siendo un vehículo ideal para comprender y transmitir la cultura, la técnica y las ideas. Por tanto, la finalidad de esta materia será desarrollar en el alumnado las capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para interpretar una realidad inmersa en un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de los sentidos. Así mismo, busca potenciar en el alumnado el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional; favorecer su razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social; dotarlo de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos; y, por último, capacitarlo para que disfrute del entorno natural, social y cultural.

Por ello, el currículo aporta los conocimientos, habilidades, estrategias, técnicas y actitudes que la juventud podrá necesitar para adaptarse a los cambios que se producen en la sociedad actual.

Dicha programación didáctica se sustenta bajo el marco normativo de:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Y a su vez, bajo la normativa autonómica:

- DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

b) Diseño de la evaluación inicial.

Críterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Agente evaluador	Observaciones
1.2, 1.3, 2.1, 3.2,	Guía de observación	3	Heteroevaluación	
2.3, 4.4	Registro anecdótico	3	Heteroevaluación	
4.2,	Prueba oral	3	Coevaluación	
1.1, 2.2, 3.1, 4.1,	Proyecto	3	Heteroevaluación	
4.3	Prueba práctica	3	Heteroevaluación	

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

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

Expresión Artística

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

d) Metodología didáctica.

Metodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

La metodología debe relacionar e integrar las dos vertientes fundamentales que conlleva toda disciplina: la teórica, que establece unos conceptos concretos y fundamentales, y la práctica o instrumental que ha de tender a desarrollar unas destrezas reflexivas y a facilitar viveza e intuición en la expresión. Los ejercicios prácticos, por la naturaleza del área deben predominar en el tiempo, pero en ningún caso deben iniciarse si el alumno no está en posesión de las motivaciones y conceptos necesarios que deben presidir toda actividad organizada y constructiva. El alumno al contrario no puede alcanzar el estado de conciencia necesario que favorece la destreza y crear en esta un foco radiante de posibilidades.

Es indudable que no se pretenderá dar el conocimiento y perfección de unas técnicas muy específicas, pero sí alcanzar la experimentación que facilite a cada alumno enjuiciar sus posibilidades e interesarse por las profesiones que la especialidad sectorial comprende (diseño gráfico, fotografía, vídeo, desarrollo multimedia, etc.) y que hoy en día con las Nuevas Tecnologías están en alza. Por estos motivos, la intención de este departamento sería más de mostrar y de implicar que de especializar, dada además la escasa asignación de horas con que cuenta esta materia.

Metodología que se pretende llevar a cabo se apoya básicamente en tres principios metodológicos fundamentales:

1. Aprendizaje significativo
2. Trabajos en grupo
3. Motivación

1. Respecto al **aprendizaje significativo**, sería importante como punto de partida detectar el nivel de los alumnos, dado que proceden de varios centros, se hace necesario establecer una prueba de **evaluación inicial**. Si bien se empezará desde cero o a partir del nivel más bajo detectado para ir ascendiendo progresivamente en el grado de complejidad de los contenidos.

Por otro lado, en el proceso de aprendizaje del alumnado de área, son importantes los **trabajos de manipulación Y experimentación**, como medios para potenciar la creatividad, punto este fácil de conseguir en esta área dado su carácter eminentemente práctico. Es conveniente además que cada una de estas experiencias practicadas por el alumno sea una **secuencia ordenada Y cronológica** en el proceso del hecho creativo, de manera que, en los nuevos estadios de la experimentación, el alumno se vea obligado a considerar las experiencias anteriores.

También es importante hacer un **seguimiento directo del proceso** de cada trabajo durante todas las fases de la creación artística para poder así detectar fallos y dar soluciones a tiempo, si bien la labor del profesor nunca será determinante en este paso, se limitará a guiar e informar de posibles resultados y propuestas de mejora, pero será el alumno quien decida e investigue sobre las propias posibilidades del proceso y los caminos a seguir en la búsqueda de soluciones a los problemas.

2. Respecto al segundo principio metodológico referente a los **trabajos en grupo**, sería importante destacar la perfecta adecuación de estos trabajos a la asignatura de Expresión Artística. Al trabajar en grupo, el/la alumno/a debe acostumbrarse a interrelacionarse con sus compañero/as, a intercambiar opiniones y a tomar decisiones conjuntas, fomentando así el respeto por las opiniones de otras personas, empezando por las de sus propio/as compañero/as, objetivo fundamental en todo proceso de aprendizaje. Además, este punto es fundamental ya que el alumno aprende de sus compañero/as, y el **aprendizaje entre iguales** se realiza de una forma más real ya que por mucho que el profesor intente acercarse al alumnado y lo consiga, este siempre estará en un punto ligeramente más distante para el alumno que sus propio/as compañero/as.
3. El tercer principio metodológico en el que se basará este departamento será el de la **motivación**. Para motivar al alumno, la mayoría de los trabajos serán prácticos, utilizando el material específico más adecuado a cada técnica, siempre que sea posible, dando prioridad a la vertiente más práctica, si bien la teoría no se pasará por alto.

Actividades y estrategias TIC en la metodología:

Trabajos de investigación:	Se propondrán la realización de presentaciones interactivas usando herramientas digitales, por ejemplo, para explicar las características plásticas de diferentes obras plásticas. También lo compartirán con la clase cargándolo a la nube o en Padlet.
Trabajos por proyectos:	Se utilizará la plataforma online de TinkerCad para la representación en 3D de un proyecto de interiorismo. Se elaborará, usando la técnica del papercut, un stop motion animado con herramientas digitales.
Recursos TIC para la presentación de contenidos:	Al comienzo de todos los temas se mostrarán explicaciones, ejercicios resueltos paso a paso, videos disponibles en Internet y ejemplos con imágenes de referencia en diferentes actividades.
Otros:	

Los trabajos por proyectos se realizarán dependiendo de las capacidades, del ritmo y las necesidades del grupo.

Modos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

En el cuarto curso de E.S.O., la asignatura de Expresión Artística tiene una presencia de 2 horas semanales.

En relación con los dos ejes en los que se basa la asignatura, saber ver y saber hacer, la programación se desarrollará en sesiones teóricas mediante explicaciones en la pizarra tradicional y la proyección de imágenes y contenidos con el apoyo del proyector, en las que el alumno habrá de tener participación tomando apuntes, y sesiones prácticas en las que se realizarán actividades que ilustren los contenidos y refuercen su asimilación. En diferentes momentos a lo largo de cada trimestre se hará uso del aula de informática y del armario de ordenadores portátiles.

También se realizarán actividades teórico-prácticas haciendo uso de los medios informáticos disponibles. Se propondrán, aproximadamente una vez por trimestre, actividades de realización en grupo.

De forma ocasional, y siempre para la realización de actividades concretas se podrán utilizar otras dependencias del centro y/o alrededores.

Es ideal la tenencia del aula de plástica (con el cual se cuenta en el IES Leonardo da Vinci) que permita: la comodidad de la limpieza al usar ciertas técnicas gracias al fregadero y a los objetos de limpieza en el mismo espacio, la ordenación de materiales y herramientas siempre en el mismo aula y a disposición continua del alumnado, las mesas abatibles para la comodidad de la práctica del dibujo, la exposición de trabajos terminados en las paredes de la misma y las estanterías con libros de arte a disposición del alumnado.

Estrategias TIC para los agrupamientos y organización en la metodología:

Utilización de la sala de ordenadores	Se solicitará su uso de forma esporádica para impartir contenidos referentes a la comunicación y expresión audiovisual.
Entornos de interacción virtuales	MSTeams, Office 365, Geniallys o Padlets colaborativos entre docente y alumnado.
Comunicación docente-alumnado	A través de MSTeams y por correo electrónico corporativo.
Otros	

Atención a la diversidad: con el uso de las TIC se pretende dar respuesta a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo creando materiales y secuencias de aprendizaje, a la vez que buscando recursos educativos (videos, imágenes, ejercicios interactivos, páginas web, presentaciones, etc.) adaptados a su nivel de competencia curricular.

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

	Título	Fechas y sesiones
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: <i>Proyecciones ortogonales. Normalización.</i>	18/09/25 a 23/10/25 – 10 sesiones
	SA 2: <i>Sistema axonométrico. Aplicaciones en diseño.</i>	27/10/25 a 17/11/25 – 7 sesiones
	SA 3: <i>Perspectiva cónica. Aplicaciones en Arquitectura.</i>	20/11/25 a 11/12/25 – 6 sesiones
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 4: <i>Técnicas artísticas a lo largo de la historia</i>	15/12/25 a 22/01/26 – 6 sesiones
	SA 5: <i>El color. Su uso en el cine.</i>	26/01/26 a 23/02/26 – 8 sesiones
	SA 6: <i>La composición. Aplicaciones en diseño editorial</i>	25/02/26 a 12/03/26 – 5 sesiones
	SA 7: <i>Análisis de las formas.</i>	16/03/26 a 26/03/26 – 4 sesiones
TERCER TRIMESTRE	SA 8: <i>Representación del volumen.</i>	09/04/26 a 20/04/26 – 4 sesiones
	SA 9: <i>Las imágenes: percepción y lectura. Mural.</i>	27/04/26 a 18/05/26 – 7 sesiones
	SA 10: <i>La fotografía</i>	21/05/26 a 11/06/26 – 7 sesiones
	SA 11: <i>Narrativa audiovisual. El cómic</i>	15/05/26 a 22/06/26 – 3 sesiones

El curso se organiza en tres trimestres, en los cuales se distribuirán las 11 unidades didácticas, 3 en el primer trimestre y cuatro en el tercer trimestre. Se establece en la legislación un número de 2 horas semanales para 4º de ESO en Expresión Artística, lo que supone una media de 23 horas en cada trimestre, que es lo que se estima en esta programación, según el calendario lectivo anual.

Cada unidad tendrá una duración asignada, que intentará cumplirse en la medida de lo posible, no obstante, se actuará con flexibilidad dependiendo del ritmo y las necesidades del grupo y centro. Las primeras sesiones se dedicarán al conocimiento mutuo (alumno-profesor) y a la autoevaluación. Se presentará a los alumnos la programación, haciendo hincapié en los criterios de evaluación y calificación. Se realizará una prueba inicial que consistirá en varios ejercicios prácticos que servirá para obtener información sobre el nivel de conocimientos teóricos, capacidades expresivas y habilidades plásticas del alumnado. Esta prueba no será vinculante a la hora de evaluar.

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

	Materiales	Recursos
Impresos	Fotocopias de textos, imágenes y actividades, cómics, álbumes y libros ilustrados	Proporcionado por el alumno y el centro.
Digitales e informáticos	Programas de diseño (retoque de fotos y dibujo) – <i>Gimp, Inkscape, Minecraft Education</i> , Equipo MS, Teams.	Ordenador, proyector, internet. Proporcionado por el centro.
Medios audiovisuales y multimedia	Material multimedia online: películas, cortos y documentales.	Ordenador, proyector, internet. Proporcionado por el centro.
Manipulativos	Láminas de papel Din-A4, folios, cartulinas y carpetas. Lapiceros H, HB y B, carboncillo y rotuladores calibrados. Lápices de colores, rotuladores, témperas, y acuarelas. Material auxiliar: tijeras, goma de borrar, sacapuntas y pegamento en barra. Regla, escuadra, cartabón y compás.	Proporcionado por el alumno y en casos específicos por el centro.
Otros	Todo material de desecho enfocado al reciclaje el collage y la limpieza a la hora de trabajar con ciertas pinturas o herramientas.	

Algunos materiales de los que se detallan podrán ser utilizados dependiendo del desarrollo de la clase, la capacidad del alumnado para adquirir las competencias básicas y el ajuste de la planificación con el objetivo de afianzar y desarrollar las competencias del alumnado.

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

Planes, programas y proyectos	Implicaciones de carácter general desde la materia	Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)
Plan de Atención a la Diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - Accesibilidad al currículo a través de metodologías diversas que respondan a las necesidades concretas del alumnado junto a la programación de actividades con distintos niveles de complejidad que permitan al alumnado superar los mínimos exigibles. - Una evaluación continua que permita observar la asimilación de contenidos conceptuales y las capacidades para desarrollar las actividades que aplicarán y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados dando la oportunidad de perfilar otras actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, o de ampliación a los que muestren mayor interés o capacidad. - Colaboración entre alumnado. - Aportando material específico para el desarrollo de las capacidades individuales de cada alumno/a. 	En todas y haciendo más hincapié en las que resulten más colaborativas entre el alumnado.
Plan de Acción Tutorial	<ul style="list-style-type: none"> - Con una finalidad integradora se incluirán actividades que promuevan el respeto a la diversidad y la inclusión, destacando artistas de diferentes géneros y culturas. - Se fomentará el pensamiento crítico sobre el arte y sus propias producciones, fomentando la autoevaluación. - En muchas actividades se fomentará el trabajo en equipo, creando vínculos entre los estudiantes y promoviendo un clima positivo. - Con una metodología activa y participativa. 	En todas se trata el respeto y la toma de decisiones. La colaboración entre departamentos y centro en algunas SA específicas según surjan.
Plan CÓDICE TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar infografías o presentaciones creando entornos de interacción virtuales, como Aula Virtual y Teams. - El uso de herramientas de diseño: <ul style="list-style-type: none"> o GYMP y Canva para diseño gráfico. o Adobe Color para el uso de armonías cromáticas. o TinkerCad para crear modelos 3D, ya sean digitales o físicos a través de la impresión 3D. o Sketchup para crear espacios arquitectónicos en 3d. o Minecraft Education para la creación de entornos 3D virtuales de forma lúdica. - Recursos TIC para la presentación de contenidos: Presentaciones en Power Point, Genially y vídeos. 	SA 3 SA 5 SA 11

<p>Plan de Lectura</p>	<p>Haremos hincapié en la importancia de la lectura estableciendo las siguientes líneas de trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión lectora. El alumno se enfrentará a diferentes tipos de textos, por ejemplo, en fragmentos de libros de texto, en explicaciones teóricas, o en la búsqueda, selección y lectura de textos en los trabajos de investigación. - Expresión oral. En la presentación oral de los trabajos y en otras situaciones variadas de interacción comunicativa que refuercen la expresión oral. - Expresión escrita. Con la elaboración de trabajos y la resolución de ejercicios teóricos. <p>Se proponen las siguientes actividades relacionadas con el análisis publicitario, la ilustración editorial y el estudio de lenguajes específicos, como los que utilizan el cine, la fotografía o el cómic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura y realización de un cómic o una historia gráfica. - Realización de un storyboard a partir de la adaptación de un libro o guion. - Celebración del Día del Libro, elaborando el diseño de un marcapáginas. - Diseño de la cubierta de un libro - Creación de ilustraciones a través del análisis de diversos tipos de textos para los que sirvan de guía, sustento y decoración. - Visualización de películas, cortos o escenas de películas en las que el guion sea adaptado de una novela o relato. - Creación de una escenografía en papel para una obra de teatro. 	<p>SA 4 SA 6 SA 7 SA 8</p>
<p>Plan de Mejora</p>	<p>Como medidas de refuerzo se procurará emplear las siguientes medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hará un seguimiento diario de los alumnos con dificultades. - Se comenzará con actividades de introducción y activación de conocimientos previos en cada una de las Unidades Didácticas. - Se realizarán actividades de síntesis y recapitulación al final de cada Unidad Didáctica. - En caso necesario se proporcionarán hojas de tareas personalizadas y variadas, para reforzar aquellos aspectos que no hayan sido bien asimilados. - Se diseñará un amplio abanico de actividades de ampliación a partir de los contenidos-base trabajados en el aula. - Se programarán actividades con distintos niveles de complejidad que permitan al alumnado superar los mínimos exigibles. - Se aplicarán metodologías diversas que respondan a necesidades particulares. - Los trabajos prácticos se estructurarán paso a paso, de forma clara y concisa, combinando explicaciones en formato digital con presentaciones que muestren el procedimiento de cada ejercicio paso a paso en diferentes diapositivas y en soporte físico, mostrando los pasos a seguir de forma pautada. - Se hará un seguimiento individualizado de cada alumno/a. <p>Siempre se realizará con el asesoramiento y en colaboración con el Departamento de Orientación del centro y en atención a las circunstancias personales de los alumnos y sus familias. Se utilizarán diversidad de técnicas y modalidades de trabajo teniendo en cuenta los principios DUA (trabajos prácticos, de observación, de investigación) y diversidad de estrategias de aprendizaje.</p>	<p>todas las Situaciones de Aprendizaje</p>

Las situaciones de aprendizaje que se proponen se realizarán en función de la capacidad de los alumnos para adquirir las competencias básicas, por lo que podrían alterarse de forma flexible.

i) Actividades complementarias y extraescolares.

Con el objetivo de estimular y motivar a los alumnos en esta asignatura, se pretende la realización de algunas actividades extraescolares y/o complementarias a lo largo del curso, sin poder determinar en muchos casos fechas concretas. No obstante, y con carácter orientativo, se hacen las siguientes previsiones para el curso de Expresión artística:

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
: Realización de un mural y/o actividades de adecuación en el espacio del centro.	laborar con el centro en la decoración y adecuación del entorno educativo.	temporalización y la SA quedarán determinadas por el espacio-tiempo en que se realice la actividad. Se flexibilizará la PD en función del aprovechamiento de la actividad sobre diversos contenidos de la materia.
: Participación en propuestas educativas, concursos y colaboraciones con otros centros, relacionadas con la Educación Plástica, Visual y Audiovisual surgidas a lo largo del curso, de entidades o Fundaciones locales, provinciales, y/o nacionales.	erse partícipe del carácter interdisciplinar de la materia.	
: Realización de carteles, cómics, flyers, documentos audiovisuales... con motivo de alguna campaña de la Comunidad o del Centro.	laborar con el centro en la producción de material informativo de manufacturación funcional y estética.	
: Creación de un “Espacio expositivo” en el centro para poder mostrar los trabajos más representativos realizados por los alumnos (al finalizar los trimestres o en cualquier otro momento).	par una galería temporal o incluso permanente en el centro.	
: Colaboración con otros departamentos en propuestas a definir.	laborar con los departamentos en función de crear productos que se sustenten entre materias diferentes.	
: Posible Visita a Museos y/o centros de arte de Salamanca y/o provincia.	udiar y poder apreciar presencialmente el arte clásico y contemporáneo.	

La temporalización y la Situación de Aprendizaje donde se realiza la actividad extraescolar o la complementaria, quedarán determinadas por el espacio-tiempo en que se realice tal actividad. Se flexibilizará la Programación Didáctica en función del aprovechamiento de la actividad sobre diversos contenidos de la materia.

Si a lo largo del curso hubiera exposiciones temporales que fueran de interés para ayudar a los alumnos a conseguir los objetivos marcados en la materia, se propondrá con suficiente antelación para su aprobación.

El objetivo de las visitas es que los alumnos se acerquen al hecho artístico desde el punto de vista del espectador crítico, y que aprendan a apreciar sus valores culturales y estéticos, en tanto que sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Estas visitas se podrán realizar durante el primer, segundo o tercer trimestre, dependiendo de la oferta exterior.

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
Dificultades psicosociales, motoras y cognitivas.	eración motora, escasa participación social, entendimiento nulo de algunos conceptos.	<p>o de pictogramas, dibujos o vídeos para retener mejor los conceptos o instrucciones de la actividad.</p> <p>cargar pequeñas responsabilidades dentro del aula.</p> <p>mplificación de las tareas.</p> <p>fuerzo positivo.</p>
Déficit de atención.	ta de atención.	<p>ear motivación en las actividades a realizar en la materia a través de temas que interesen al alumnado.</p> <p>mentar la participación del alumnado.</p> <p>alizar cambios en el tono de voz y en los movimientos físicos.</p> <p>o de recursos visuales.</p> <p>fuerzo positivo.</p>
Dificultades lingüísticas y de expresión.	<p>cultad para expresarse o para crear un discurso efectivo.</p> <p>cultad para entender el idioma.</p>	<p>ducción simultánea, con la ayuda de dispositivos digitales, y simbólica.</p> <p>mplificación de la explicación.</p> <p>oyo en textos digitales fáciles de traducir con aplicaciones en red.</p> <p>o del mail y de plataformas de comunicación social para reforzar el material dado en clase y mantener al alumnado o familia al tanto de lo explicado en el aula.</p> <p>fuerzo positivo.</p>

* Las formas de implicación se flexibilizarán al punto de ser más o menos aptas para el alumnado.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
A	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Para los alumnos pertenecientes al Plan de Refuerzo Educativo se adoptará por motivar las actividades plásticas desde sus propios intereses, se fomentará también la ayuda de los compañeros y el refuerzo positivo. Intentaremos hacerles partícipes de ser también ellos los que ayuden a los demás.
B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Para los alumnos pertenecientes al Plan de Refuerzo Educativo se propondrá el modelo de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), graduando a distintos niveles y por varias vías las actividades.
C	Plan de Recuperación	La propuesta del Departamento como medida de recuperación para aquellos alumnos con la materia pendiente consiste en la realización de distintas tareas y actividades que deberán entregar al finalizar cada uno de los dos primeros trimestres. Se le entrega un cuadernillo al inicio del curso con actividades relacionadas con algunos de los contenidos de la materia abordados durante el curso.
D	Adaptación Curricular Significativa	Un alumno precisa seguimiento constante y adaptación de las tareas. Se prioriza la comunicación visual y el apoyo individualizado. Se simplifican instrucciones y se facilitan recursos gráficos. En espera de intervención médica para mejora auditiva y ajuste de medidas educativas.

REFUERZO EDUCATIVO

Con respecto a los objetivos y contenidos de la asignatura, se establecerán unos mínimos que permitan la accesibilidad al currículo del mayor número de alumnos y será fundamental la aplicación de metodologías diversas que respondan a sus necesidades, así como un seguimiento individualizado de cada alumno/a y la programación de actividades con distintos niveles de complejidad que permitan al alumnado superar los mínimos exigibles.

El sistema de evaluación continua empleado, permitirá observar la asimilación de contenidos conceptuales y las capacidades para desarrollar las actividades que aplicarán y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados, dando la oportunidad de perfilar otras actividades de apoyo al alumnado que muestren alguna dificultad, o de ampliación a los que muestren mayor interés o capacidad.

Se utilizarán materiales didácticos diversos, adaptados a las necesidades grupales e individuales y ligados a los contenidos, para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y se practicarán agrupamientos flexibles que permitan aprendizajes conjuntos.

Recordar, por último, que las actividades de enseñanza no sólo deben ser respetuosas con las diferencias individuales, sino que se debe fomentar el desarrollo de las que se consideren enriquecedoras. Desde el área de Expresión Artística hemos de cooperar al establecimiento en los centros y en las aulas de un clima en el que la libre expresión y las capacidades creativas encuentren un verdadero impulso.

k) Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (pag.16)

l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Momentos en los que se realizará la evaluación	Personas que llevarán a cabo la evaluación
Referentes a la programación didáctica en general.	st	er trimestre	docente.
Referentes a los contenidos A, B, C y D, sobre modo y tiempo invertido en que el docente los imparte.	st	er trimestre	alumnado.

Propuestas de mejora:

parte del docente analizar las situaciones de aprendizaje en función de las sesiones invertidas en las mismas, revisar la forma de las actividades realizadas como medio para la obtención del conocimiento, y revalorar los criterios de evaluación para optimizar el rendimiento y satisfacción del alumnado, y por supuesto, como no puede ser de otro modo; de la programación en sí, haciendo hincapié en los aspectos que sean objeto de mejora.

La programación se irá adaptando al perfil del alumnado, a sus capacidades y ritmo de trabajo, pudiendo modificar algunos proyectos.

Se adjuntan cuadros de seguimiento para la autoevaluación de la programación en el ANEXO III.

j) Bibliografía y Webgrafía.

- ARNHEIM, R.: Arte y percepción visual. Alianza, Madrid.
- LAZOTTI, L.: Comunicación visual y escuela. G.G.
- LAZOTTI, L.: El Lenguaje Visual (Educación Plástica y visual). Publicaciones MEC. 1983.
- BALADA, M. JUANOLA, R.: La educación visual en la escuela. Paidós Ibérica. BRUNO ERNST: Des mondes impossibles (figures impossibles / illusions d'optique). Evergreen-Taschen. 2006.
- CURSO DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO. Ediciones Orbis Fabbri. 1989.
- GUILFORD, J.: Creatividad y educación. Paidós Ibérica. 1984.
- DANIELLE QUARANTE. Diseño industrial 1 - Diseño industrial 2. CEAC. Enciclopedia del Diseño. 1992.
- DONDIS, Donis A.: La sintaxis de la imagen. G.G., 1973-76.
- DORFLES, G.: El diseño industrial y su estética. Ed. Labor, Barcelona.
- E. W. EISNER. Educación artística basada en la disciplina.
- FREDERICK MALINS. Para entender la pintura. Herman Blume. 1983.
- FUENTES, O., y GONZÁLEZ, H.: Diseño 1 y 2. Ed. Didascalía, Madrid.
- JAMIE COMBS / BRENDA HODDINOTT. Dibujo para Dummies. Wiley Publishing. 2013.
- J. J. MOLINA, L. CABEZAS y J. BORDES. El manual de dibujo. Ed. Cátedra. 2001.
- KAHN, L.: Forma y diseño. Nueva Visión.
- LEOZ, R.: Redes y ritmos espaciales. Blume, Barcelona.
- MARIA ACASO. El lenguaje visual. Paidós Estética. 2006.
- MANFRED MAIER. Procesos elementales de proyectación y configuración. G.C. Diseño 1982
- M. C. ESCHER. El espejo mágico. Ed. Taschen.
- MUNARI, B.: Diseño y comunicación visual. G. Gili. Barcelona.
- MUNARI, B.: El arte como oficio. Idea Books. 2005.
- KANDINSKY: De lo espiritual en el arte. Ed. Labor, Barcelona.
- WONG, W.: Fundamentos del diseño bi y tridimensional. G. Gili, Barcelona.
- Curso El cine un recurso didáctico. Cnice

Direcciones de Internet

- <https://www.tgpooley.com>
- <https://www.laslaminas.es/>
- <http://www.educacionplastica.net> (del Ministerio de Educación)
- <http://blog.educastur.es/luciaag/enlaces/>
- www.10endibujotécnico.com
- <https://www.arturogeometria.com/>
- <http://profesordedibujo.com/>

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos (j):

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).	8,33 %	A1, A9, C1, C2	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT7, CT8, CT10	1.1.1 Contextualiza obras artísticas de diversas épocas	2,77 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	4, 5
				1.1.2 Describe aspectos esenciales y proceso de creación	2,77 %	Prueba oral	Heteroevaluación	4, 5
				1.1.3 Valora el resultado con actitud de apertura	2,77 %	Guía de observación	Heteroevaluación	4, 5
1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).	8,33 %	A9, C1, C2, C3	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT7, CT8, CT10	1.2.1 Valora críticamente, hábitos y gustos	2,77 %	Prueba oral	Heteroevaluación	1, 2, 3, 4
				1.2.2 Reflexiona sobre evolución y relación presente	2,77 %	Diario del profesor	Autoevaluación	1, 2, 3, 4
				1.2.3 Compara referentes artísticos de distintas épocas	2,77 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	1, 2, 3, 4
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	8,33 %	A1, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, C1, C2, C3	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT7, CT8, CT10	1.3.1 Valora el patrimonio artístico y cultural	2,77 %	Guía de observación	Heteroevaluación	1, 2, 3, 4, 5, 10
				1.3.2 Contribuye a la conservación y difusión del arte	2,77 %	Registro anecdótico	Coevaluación	1, 2, 3, 4, 5, 10
				1.3.3 Comunica el arte para disfrute, individual y colectivo	2,77 %	Prueba práctica	Heteroevaluación	1, 2, 3, 4, 5, 10
2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).	8,33 %	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13	2.1.1 Participa creativamente en técnicas gráfico plásticas	2,77 %	Guía de observación	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 10
				2.1.2 Emplea herramientas, soportes y lenguajes adecuados	2,77 %	Prueba práctica	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 10

				2.1.3 Muestra iniciativa y confianza al explorar técnicas	2,77 %	Registro anecdótico	Autoevaluación	2, 3, 4, 5, 10
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	8,33 %	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, B1, B2, B9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13	2.2.1 Elabora producciones gráfico plásticas creativas	2,77 %	Portfolio	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				2.2.2 Determina intenciones y selecciona herramientas	2,77 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				2.2.3 Usa lenguajes y recursos del repertorio personal	2,77 %	Proyecto	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).	8,33 %	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, B1, B2, B9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13	2.3.1 Manifiesta singularidad en el proceso gráfico plástico	2,77 %	Diario del profesor	Autoevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				2.3.2 Experimenta e innova en la producción artística	2,77 %	Guía de observación	Autoevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				2.3.3 Afianza el autoconocimiento a través del arte	2,77 %	Guía de observación	Autoevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).	8,33 %	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, B1, B2, B9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT3 CT4	3.1.1 Participa creativamente en exploración audiovisual	2,77 %	Guía de observación	Coevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				3.1.2 Decodifica, medios y formatos audiovisuales	2,77 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				3.1.3 Identifica la discriminación en los elementos	2,77 %	Registro anecdótico	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios	8,33 %	B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9, B10, B11, B12, B13, B14, B15	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT3 CT4, CT10	3.2.1 Realiza producciones audiovisuales creativas	2,77 %	Proyecto	Autoevaluación	5, 6, 7, 9, 11
				3.2.2 Ajusta el proyecto con intención expresiva	2,77 %	Prueba práctica	Heteroevaluación	5, 6, 7, 9, 11
				3.2.3 Selecciona y emplea herramientas y medios	2,77 %	Guía de observación	Heteroevaluación	5, 6, 7, 9, 11

disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).								
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).	8,33 %	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, B1, B2, B9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT11, CT12, CT14	4.1.1 Crea un producto artístico, individual o grupal.	2,77 %	Proyecto	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				4.1.2 Diseña fases y selecciona técnicas y herramientas.	2,77 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				4.1.3 Adapta el resultado a intención y público.	2,77 %	Prueba práctica	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	8,33 %	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, B1, B2, B9	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT11, CT12, CT15	4.2.1 Expone el resultado final del proyecto artístico	2,77 %	Guía de observación	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				4.2.2 Valora críticamente el desarrollo y dificultades	2,77 %	Diario del profesor	Heteroevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
				4.2.3 Pone en común los progresos y logros alcanzados	2,77 %	Guía de observación	Coevaluación	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10
4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).	8,33 %	A6, B11, C3	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT4, CT14	4.3.1 Aplica el dibujo técnico a propuestas creativas	2,77 %	Prueba práctica	Heteroevaluación	1, 2, 3, 6, 10
				4.3.2 Valora el dibujo como representación objetiva	2,77 %	Proyecto	Heteroevaluación	1, 2, 3, 6, 10
				4.3.3 Usa el dibujo en arte, diseño, arquitectura e ingeniería	2,77 %	Proyecto	Heteroevaluación	1, 2, 3, 6, 10
4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4)	8,33 %	B6, B7, B8, B10, B11, B12, B13, B14, B15	CT1, CT2, CT6, CT9, CT13, CT5	4.4.1 Identifica profesiones del ámbito creativo	2,77 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	4, 6, 11
				4.4.2 Comprende oportunidades y valora posibilidades	2,77 %	Trabajo de investigación	Heteroevaluación	4, 6, 11
				Valora el desarrollo personal, social y académico.		Guía de observación	Heteroevaluación	4, 6, 11

*Algunos criterios de evaluación se solaparán con otros en las mismas sesiones de trabajo dado que hacen remisión a conceptos similares. Así mismo, el número de sesiones será variable en función de los criterios trabajados en cada ejercicio de una misma situación de aprendizaje. Debido al carácter globalizador y continuo de la evaluación, algunos criterios podrán ajustarse a otros instrumentos de evaluación dado el carácter flexible de la programación didáctica.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Instrumentos de calificación	Temporalización
Actividades diarias de carácter teórico-práctico basadas en los contenidos, las competencias, los criterios de evaluación y sus indicadores de logro.	Observación directa y continuada del trabajo diario.
Entrega de tareas en forma y plazo fijados.	Recepción y forma de las tareas en el modo en que se especifique.
Interacción en el aula y grado de participación en las actividades. (Corrección de actividades de aula y participación en concursos y trabajos de grupo.)	Observación diaria del trabajo, interés y capacidad de trabajo.

Los criterios de calificación se tendrán en cuenta en todas las sesiones de trabajo en el aula y fuera de ella si se trata de extraescolares directamente hermanadas con la materia.

Para los ejercicios prácticos se dará tiempo suficiente para ser acabados en clase, pudiendo el alumnado completarlo en casa si requiere de más tiempo, pero siempre debiendo ser entregado en la fecha marcada por el docente. Ejercicios optativos serán propuestos en clase para aquello/as alumno/as que terminen los ejercicios obligatorios, ayudando a subir las calificaciones.

La observación directa en clase permitirá llevar a cabo la valoración del aprendizaje y de las actitudes, interacción con compañero/as y el/la docente, participación en el grupo, cuidado y valoración de los materiales y útiles de dibujo, etc.

Las competencias específicas se tendrán en todo momento presentes dentro de cada actividad o prueba, e incidirán sustancialmente para la superación de algunas de ellas.

Las pruebas y actividades que no se presenten o que estén presentados a medias deberán ser terminadas o realizadas de nuevo quedando estas opciones a criterio del docente si así lo considerara oportuno para la consecución positiva de los contenidos y criterios de evaluación, incluso para la superación positiva del trimestre. Se informará al alumnado previamente para marcar las fechas de las nuevas entregas o pruebas. Si una actividad o prueba no se presentara, contabilizará como insuficiente en la valoración de estas, y se contabilizará para la media del trimestre o trimestres.

En la evaluación final ordinaria en el mes de junio se obtendrá la nota media de las calificaciones obtenidas en los tres trimestres. Para superar el curso la media debe ser igual o superior al suficiente, siendo finalmente las notas esclarecidas de la siguiente forma: Insuficiente, Suficiente, Bien, Notable,

Sobresaliente. La nota media de la materia en cada trimestre será la nota media de los criterios trabajados en cada evaluación y la nota media final de la materia será la media de los tres trimestres.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

Las **actividades y pruebas** se corregirán de acuerdo con los siguientes principios:

- Lógica en el proceso: conocimiento abstracto, y aplicación de los contenidos.
- Ejecución del ejercicio: exactitud en los trazados, expresión consciente, creatividad y originalidad en la búsqueda de soluciones.
- Corrección en la expresión: limpieza, cuidado y capacidad de trabajo.
- Actitud: respeto hacia lo/as compañero/as, el trabajo y las normas del aula.

RECUPERACIONES

- **Recuperaciones trimestrales:** Si algún/a alumno/a no supera alguna evaluación, podrá recuperarla repitiendo los trabajos calificados negativamente y realizando correctamente los que no hubiera presentado, o deberá presentar otros nuevos trabajos o realizará nuevas pruebas que justifiquen el conocimiento de los contenidos, a criterio del docente y cuando este los requiera.

- **Recuperación final de junio:** Se podrá recuperar cualquiera de las evaluaciones pendientes, realizando y entregando los trabajos no realizados o calificados negativamente, o deberá presentar otros nuevos trabajos o realizará nuevas pruebas que justifiquen el conocimiento de los contenidos y que a criterio del docente sean totalmente necesarios para superar la materia.

- **Alumnos con la materia pendiente:** deberán realizar las actividades o pruebas que determine el docente y entregarlos cumpliendo un calendario de fechas preestablecido por Jefatura de Estudios. Se calificarán a partir de los criterios de evaluación, calificación y corrección, en base al 100% de la nota final.

PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

Alumnos que cursan Expresión Artística.

Se realizarán durante las primeras semanas actividades de repaso de la materia de Educación Plástica visual y Audiovisual en cursos anteriores. En ellas se trabajará sobre la correcta utilización de los útiles de dibujo (escuadra, cartabón, compás y regla milimétrica) y de las construcciones geométricas básicas vistas en 1º y 3º de ESO.

Irregularidades en las pruebas o actividades.

- El docente informará debidamente de las fechas de las pruebas y actividades por los medios que considere oportunos; durante el transcurso de una clase, o en el tablón de anuncios, en MS Teams o AulaVirtual, etc. y en todo caso, los estudiantes serán responsables de conocer las fechas de sus pruebas y actividades.

- Si un alumno falta a una prueba o actividad una vez fijada la fecha, no se le repetirá obligatoriamente. Las excepciones a esta norma se determinarán en el Plan de atención a la diversidad y serán consideradas por los Departamentos.
- No se podrán entregar hojas anexas a una prueba distintas de las que le ha facilitado el/la docente para su realización.
- Las pruebas o actividades han de estar perfectamente identificados, con nombre y apellidos, para ser calificados, si no lo estuvieran no podrán ser calificadas.
- En caso de pérdida, robo o destrucción accidental de documentos o materiales correspondientes a la evaluación de una convocatoria, el/la docente afectado/a pondrá de inmediato este hecho en conocimiento del Departamento, quien comunicará dicha circunstancia a lo/as afectado/as. El departamento se reunirá en el plazo máximo de cinco días hábiles desde la comunicación y establecerá el procedimiento de resolución de la incidencia incluyendo la posibilidad de repetición de la prueba o actividades extraviadas.
- Los estudiantes que fueran sorprendidos copiando en el acto de realización de una prueba o ejercicio, ya sea de otro/a compañero/a, o valiéndose de cualquier otra estrategia, serán expulsados del aula por el/la docente responsable de la vigilancia. La calificación de estos estudiantes en la mencionada prueba/ejercicio será de “0” y, además, se le anulará la puntuación obtenida en la evaluación continua, de manera que quedará limitado a superar la asignatura únicamente mediante el examen o entrega de ejercicios de la última convocatoria. Se informará inmediatamente a los padres.
- En el caso de que el/la docente advierta que el estudiante ha plagiado en una dimensión estimable una actividad de otro/a compañero/a, Internet o de cualquier otra fuente, el profesor le calificará con un “0”. Estas actividades suspendidas por causa de copia o plagio no podrán ser recuperados en la convocatoria en curso, sin perjuicio de que el/la docente responsable de la calificación aplique otras sanciones como realizar otros ejercicios o pruebas.
- En el supuesto de que dos o más estudiantes presenten un trabajo individual cuyo contenido coincida sustancialmente, incidirá negativamente en la calificación.

La evaluación en TIC:

Contribución desde la materia a la evaluación de la competencia digital:

Uso de equipamientos	Ordenadores, Pizarra digital Interactiva
Herramientas específicas	MSTeams, Aula Virtual, correo electrónico, Genially o Padlet, Herramientas de diseño (Gimp, TinkerCad, SketchUp Canva...)

Recursos Tic para la evaluación de la materia:

Presentación de contenidos	Infografías, Presentaciones digitales, vídeos.
Pruebas específicas: Exámenes, cuestionarios...	Uso de cuestionarios Forms para la evaluación de contenidos

	teóricos.
Otros	

LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES Y SU TRATAMIENTO

El Currículo Oficial que recoge conocimientos relativos a conceptos, procedimientos de trabajo y valores debe promover el desarrollo de nuevas actitudes y valores y debe ser lo suficientemente flexible para recoger las nuevas necesidades formativas características de una sociedad plural y en permanente cambio. Por ello, el Currículo, que debe dar respuesta al qué y cómo enseñar, contiene un conjunto de enseñanzas que, integradas en el propio programa de las áreas, lo atraviesan o lo impregnan. Reciben la denominación genérica de enseñanzas transversales y abarcan los siguientes campos: educación moral y cívica, educación para la paz, educación para la salud, educación para la igualdad entre los sexos, educación ambiental, educación sexual, educación del consumidor y educación vial.

En el caso del área de Expresión Artística es fácil apreciar que un currículo que contempla la inclusión de contenidos relativos a procedimientos y actitudes permite una relación más concreta con los ejes transversales. La vinculación se aprecia con nitidez en el caso de la educación para el consumo, pero también puede materializarse en contenidos relacionados con la educación cívica y para la paz (apreciación de la contribución de los lenguajes visuales para aumentar las posibilidades de consumo, rechazo ante la utilización de formas y contenidos en la comunicación visual que muestren discriminaciones sexuales, raciales y sociales, etc.).

En la Propuesta Curricular, tal como señala el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria, señalamos que los elementos transversales en la ESO son:

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

ANEXO I. CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

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

C. Patrimonio artístico y cultural.

- C.1. Producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y Castilla-León.
- C.2. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
- C.3. El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.



ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

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

ANEXO III. SEGUIMIENTO DE LAS PROGRAMACIONES

Evaluación

Departamento de

ECUACIÓN DE OBJETIVOS			SERVACIONES
¿Se consideran adecuados al nivel?			
¿Están adecuados al contexto?			

NTENIDOS			SERVACIONES
¿La secuenciación de contenidos responde a criterios didácticos? (Para facilitar el proceso de aprendizaje)			
¿La secuenciación de contenidos responde a criterios de coherencia lógica? (Puede haber materias con los contenidos previstos en un orden que el profesor ha considerado adecuado modificar, y el departamento establece una secuenciación distinta, incluso a través de los cursos)			
¿Se ha variado la secuenciación?			
¿Se ha modificado la programación en algún curso o grupo?			

TERIALES DIDÁCTICOS			SERVACIONES
¿La dotación de recursos de contenidos se considera suficiente? Indicar carencias			

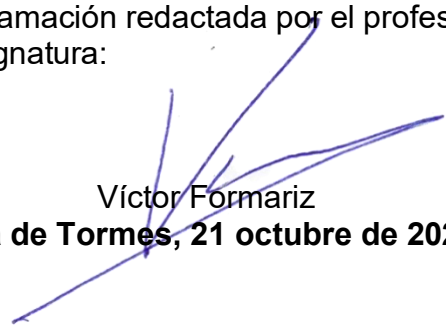
ITERIOS DE EVALUACIÓN			SERVACIONES
-----------------------	--	--	-------------

¿Se han variado los criterios de calificación y/o ampliado los de evaluación?			

METODOLOGÍA			SERVACIONES
¿La metodología tiene como base los principios del constructivismo, ajustándose al PEC y PCs de Etapa?			

EFECTIVIDAD DE LA PROGRAMACIÓN			SERVACIONES
¿El ritmo de aprendizaje del alumnado permite seguir lo programado?			
¿Es coherente la práctica diaria con lo programado?			
¿Se informa al alumnado al principio de curso sobre objetivos, contenidos mínimos y criterios de evaluación, promoción y titulación?			
¿Ha habido solicitud de aclaraciones sobre las calificaciones?			
Si las ha habido, ¿Han sido atendidas?			
¿Se intenta motivar al alumnado utilizando refuerzos positivos?			
El clima escolar y de aula, ¿permite el desarrollo normal de las Programaciones?			
ANÁLISIS CUALITATIVO Y CUANTITATIVO DE RESULTADOS:			

Programación redactada por el profesor de la asignatura:



Víctor Formariz
Alba de Tormes, 21 octubre de 2025



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



**I.E.S.
Leonardo da Vinci**

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 25/26

1º BACH. DIBUJO TÉCNICO I

PROFESOR: VÍCTOR FORMARIZ PASCUAL



Í

ÍNDICE

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.	110
b) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.	111
c) metodología didáctica.	112
d) Secuencia de unidades temporales de programación.	114
e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.	115
f) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	116
g) Actividades complementarias y extraescolares.	118
h) Atención a las diferencias individuales del alumnado. ..PÁG. 135 de 161.....	119
l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.	121
j) Bibliografía y Webgrafía.	122

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º DE BACHILLERATO

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

Esta programación LOMLOE tiene en cuenta el DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

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

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

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

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

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

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de

conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte

de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

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

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

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

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

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa. En este segundo curso de Dibujo Técnico, se tendrán mucho más en cuenta los métodos resolutivos por ser un objetivo para poder superar la EBAU de esta materia sin ahondar en el propio manejo del software CAD.

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

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.

PÁG 137 de 161

Los objetivos se definen en la LOMLOE como los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

Según el DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, la materia del Dibujo técnico de Bachillerato en Castilla y León contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.

La LOMLOE supone una evolución del enfoque competencial ya presente en la LOE y promueve un concepto más amplio acorde con las recomendaciones europeas para el aprendizaje permanente. En la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018, las competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes, en las que:

a) Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.

- b) Las capacidades se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados.
- c) Las actitudes describen la mentalidad y disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, personas o situaciones.

Las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los principios y fines del sistema educativo y el contexto escolar, ya que la

recomendación se refiere al aprendizaje que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo: la etapa de la Enseñanza Básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en el Perfil de salida, vienen descritas en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y son las siguientes:

- 1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)**
- 2. Competencia plurilingüe (CP)**
- 3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM, por sus siglas en inglés)**
- 4. Competencia digital (CD)**
- 5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**
- 6. Competencia ciudadana (CC)**
- 7. Competencia emprendedora (CE)**
- 8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

Estas competencias, en el caso de Dibujo Técnico de bachillerato, se describen en el Artículo 10, del DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre

1. El mapa de relaciones competencias representa la vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con las competencias específicas. PÁG 139 de 161 Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.
2. La vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso vendrá representada por el mapa de relaciones criterios. El conjunto de mapas de relaciones criterios de las diferentes materias y ámbitos de un mismo curso permitirá al profesorado deducir el grado de consecución y desarrollo de las competencias clave y objetivos previstos para el nivel correspondiente, ayudándole así a tomar decisiones objetivas respecto de la promoción y, en su caso, titulación del alumnado.

En este sentido, como ya se ha indicado anteriormente, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o

mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa.

Diseño de la evaluación inicial.

En los cursos de bachillerato no se aplica evaluación inicial. No obstante, se realizará una prueba inicial como activación de conocimientos previos con contenidos de Dibujo Técnico impartidos en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística.

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

En la materia de Dibujo Técnico I, las competencias específicas se organizan en cinco ejes:

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. 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. PÁG 140 de 161
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.

Mapa de relaciones competenciales.

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

c) Metodología didáctica.

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

La metodología aplicada en la materia de Dibujo Técnico I se ajusta a los principios pedagógicos establecidos en el Decreto 217/2022, de 29 de septiembre. Dicha metodología promueve un aprendizaje activo, significativo y competencial, adaptado al ritmo y características del alumnado, fomentando la autonomía, la observación y la capacidad de resolución gráfica de problemas.

Las clases combinarán la explicación teórica a través de ejercicios resueltos paso a paso proyectados en el aula con el uso del proyector o pizarra digital, de modo que el alumnado pueda seguir el proceso, copiarlo y realizarlo simultáneamente, confeccionar así sus propios apuntes personales. Estos apuntes constituirán una herramienta de estudio organizada y estructurada para la preparación de las pruebas de evaluación.

Asimismo, se desarrollarán ejercicios y resoluciones directas en la pizarra convencional fomentando la participación del alumnado en la detección de errores, la comprobación de resultados y la discusión de los diferentes procedimientos posibles.

Periódicamente se dedicarán sesiones específicas a ejercicios de refuerzo, repaso y resolución de láminas, que permitirán afianzar los contenidos tratados, mejorar la precisión en la ejecución gráfica y atender a las diferencias individuales del grupo.

El trabajo en el aula favorecerá la atención personalizada, dado el número reducido de alumnos (nueve en total), permitiendo orientar individualmente la corrección técnica, el uso adecuado de los instrumentos de dibujo y la organización del trabajo en el soporte gráfico.

Esta metodología busca desarrollar en el alumnado la comprensión espacial, la exactitud gráfica y la capacidad de análisis y síntesis visual, al tiempo que potencia hábitos de orden, limpieza, precisión y constancia, fundamentales en la disciplina del Dibujo Técnico.

Además, se realizarán trabajos o pequeños proyectos grupales relacionados con la arquitectura, en los que el alumnado aplicará los contenidos del curso a situaciones reales o simuladas, desarrollando la capacidad de representación, la visión espacial y la colaboración en equipo. Estos proyectos fomentarán la creatividad, el sentido estético y la apreciación del dibujo técnico como lenguaje gráfico universal para comunicar ideas constructivas y de diseño.

Esta metodología busca desarrollar en el alumnado la comprensión espacial, la exactitud gráfica y la capacidad de análisis y síntesis visual, al tiempo que potencia hábitos de orden, limpieza, precisión y constancia, fundamentales en la disciplina del Dibujo Técnico.

De acuerdo con todo lo anterior, la metodología descrita se desarrolla conforme a los principios metodológicos establecidos en el Real Decreto 217/2022, que se concretan a continuación:

La atención individualizada. Se realiza un seguimiento visual de los trabajos del alumnado en clase, se resuelven dudas y problemas y se trabaja cada ejercicio.

La atención y el respeto a las diferencias individuales. Se proponen distintas situaciones de grupo (comentarios que se introducen durante el tema de trabajo para que participen de manera grupal, aporten ideas y mantengan una actitud crítica).

La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa. Se analiza el avance del grupo y se valora la posible existencia de posibles puntos de dificultad para solucionarlos en grupo.

La potenciación de la autoestima del alumnado. Reforzar el éxito reconociendo los logros de cada alumno y como puede mejorar.

La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores

cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.

La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades. Como herramientas se aplican, reuniones con padres y tutorías de alumnos además de las reuniones con el equipo de orientador.

El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro. Fomentar la convivencia y el espíritu de participación entre iguales.

La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

Cada alumno dentro de su entorno (familiar, social, emocional, educativo, etc.) puede verse afectado de distintas maneras en su rendimiento académico. Por observación del comportamiento se puede deducir problemas individuales que el docente puede apreciar para luego intentar que el alumnado se sienta reforzado y motivado.

Actividades y estrategias TIC en la metodología:

Trabajos por proyectos: Se utilizará la plataforma online de TinkerCad y/o Sketchup para la representación en 3D de un proyecto de interiorismo.

Recursos TIC para la presentación de contenidos: Al comienzo de todos los temas se mostrarán explicaciones, ejercicios resueltos paso a paso, videos disponibles en Internet y ejemplos con imágenes de referencia en diferentes actividades.

Los trabajos por proyectos se realizarán dependiendo de las capacidades, del ritmo y las necesidades del grupo.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Dado el reducido número de alumnos en 1º de bachillerato, la organización del aula permitirá una atención individualizada y un seguimiento continuo del trabajo de cada estudiante. La disposición favorecerá tanto el trabajo individual en la elaboración de ejercicios y láminas como la colaboración puntual en pequeños grupos, especialmente durante la realización de proyectos o trabajos, donde se fomentará la cooperación, el reparto de tareas y la comunicación técnica entre iguales.

Los **agrupamientos** se adaptarán a los objetivos de cada sesión:

Individual: en la mayor parte del tiempo lectivo, para garantizar la concentración, la precisión técnica y el ritmo personal de trabajo en los ejercicios de dibujo.

Pequeño grupo: para el desarrollo de proyectos o corrección cooperativa o tareas de refuerzo entre compañeros. PÁG. 143 de 161

Gran grupo: en las explicaciones teóricas, correcciones colectivas y análisis de procedimientos proyectados o desarrollados en la pizarra.

En cuanto a la **organización del tiempo**, las sesiones se estructurarán alternando:

Fases expositivas, destinadas a la presentación de contenidos y procedimientos a través de explicaciones guiadas.

Fases prácticas, en las que el alumnado aplica lo aprendido mediante la ejecución de ejercicios o láminas, bajo la supervisión y orientación del profesor.

Sesiones de repaso o proyectos, destinadas a la integración de conocimientos y a la evaluación formativa de los avances.

El **espacio** principal de trabajo será el aula de Plástica del edificio 3, dotada de mesas amplias y material de dibujo, así como de proyector para las explicaciones colectivas. Cuando la actividad lo requiera, se podrá hacer uso del aula de informática para trabajos que lo requieran.

d) Secuencia de unidades temporales de programación.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS– 1º BCHTO		
1er Trimestre 46 días hábiles aprox.	1. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO 17 DÍAS	De 18/09/25 a 17/10/25
	2. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO_10 DÍAS	De 21/10/25 a 07/11/25
	3. CONSTRUCCIÓN POLÍGONOS REGULARES 5 DÍAS	De 10/11/25 a 17/11/25
	4. TANGENCIAS Y ENLACES 7 DÍAS	De 18/11/25 a 28/11/25
	5. CURVAS TÉCNICAS 7 DÍAS	De 1/12/25 a 12/12/25
2º Trimestre 42 días hábiles aprox.	6. CURVAS CÓNICAS 9 DÍAS	De 15/12/25 a 15/01/26
	7. ALFABETO DEL PUNTO RECTA PLANO 12 DÍAS	De 16/01/26 a 5/02/26
	8. PERTENENCIAS DE PUNTO-RECTA-PLANO 8 DÍAS	De 6/02/26 a 23/02/26
	9. INTERSECCIONES 8 DÍAS	De 24/02/26 a 09/03/26
	10. PARALELISMO Y PERPENDICULARIDAD 2 DÍAS	De 10/03/26 a 12/03/26
	11. SECCIONES PLANAS DE SUPERFICIES RADIADAS_3 DÍAS	De 13/03/26 a 17/03/26
3er Trimestre 45 días hábiles aprox.	12. VISTAS DE CUERPOS 4 DÍAS	De 19/03/26 a 24/03/26
	13. NORMALIZACIÓN - I. ACOTACIÓN 3 DÍAS	De 26/03/26 a 09/04/26
	14. NORMALIZACIÓN – II. CORTES EN DIÉDRICO 6 DÍAS	De 10/04/26 a 20/04/26
	15. PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS 12 DÍAS	De 21/04/26 a 15/05/26
	16. PERSPECTIVA CÓNICA 14 DÍAS	De 18/05/26 a 09/06/26
	17. DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR 6 DÍAS	De 11/06/26 a 19/06/26

El curso se organiza en tres trimestres, en los cuales se distribuirán las 9 unidades didácticas, 3 en cada trimestre. Se establece en la legislación un número de 4 horas semanales para 1º de bachillerato en Dibujo Técnico I, lo que supone una media de 46 horas en cada trimestre, que es lo que se estima en esta programación, según el calendario lectivo anual.

PÁG 144 de 161

Cada unidad tendrá una duración asignada, que intentará cumplirse en la medida de lo posible, no obstante, se actuará con flexibilidad dependiendo del ritmo y las necesidades del grupo y centro. En las primeras sesiones se presentará a los alumnos la programación, haciendo hincapié en los criterios de evaluación y calificación. Se realizará una prueba inicial que consistirá en varios ejercicios prácticos que servirá para obtener información sobre el nivel de conocimientos alcanzados en la enseñanza secundaria. Esta prueba no será vinculante a la hora de evaluar.

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	Fotocopias de actividades	Proporcionado por el alumno y el centro.
<i>Digitales e informáticos</i>	Programas de diseño (TinkerCad, SketchUp, AutoCad)	Ordenador, proyector, internet. Proporcionado por el centro.
<i>Medios audiovisuales y multimedia</i>	Material multimedia online: películas, cortos y documentales.	Ordenador, proyector, internet. Proporcionado por el centro.
<i>Manipulativos</i>	Láminas de papel Din-A4 y folios Lapiceros 2H, HB, portaminas y rotuladores calibrados. Lápices de colores, rotuladores, témperas, y acuarelas. Material auxiliar: tijeras, goma de borrar, sacapuntas y pegamento en barra. Regla, escuadra, cartabón y compás.	Proporcionado por el alumno y en casos específicos por el centro.
<i>Otros</i>	Herramientas digitales de apoyo y maquetas 3d para las explicaciones	

Algunos materiales de los que se detallan podrán ser utilizados dependiendo del desarrollo de la clase, la capacidad del alumnado para adquirir las competencias básicas y el ajuste de la planificación con el objetivo de afianzar y desarrollar las competencias del alumnado.

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

Planes, programas y proyectos	Aplicaciones de carácter general desde la materia	Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)
Plan de Atención a la Diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - Accesibilidad al currículo a través de metodologías diversas que respondan a las necesidades concretas del alumnado junto a la programación de actividades con distintos niveles de complejidad que permitan al alumnado superar los mínimos exigibles. - Una evaluación continua que permita observar la asimilación de contenidos conceptuales y las capacidades para desarrollar las actividades que aplicarán y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados dando la oportunidad de perfilar otras actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, o de ampliación a los que muestren mayor interés o capacidad. - Colaboración entre alumnado. - Aportando material específico para el desarrollo de las capacidades individuales de cada alumno/a. 	En todas y haciendo más hincapié en las que resulten más colaborativas entre el alumnado.
Plan CÓDICE TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar infografías o presentaciones creando entornos de interacción virtuales. - El uso de herramientas de diseño: <ul style="list-style-type: none"> o TinkerCad para crear modelos 3D, ya sean digitales o físicos a través de la impresión 3D. o Sketchup para crear espacios arquitectónicos en 3d. o AutoCad como herramienta de apoyo para la explicación de los contenidos de la materia. - Recursos TIC para la presentación de contenidos: Presentaciones en Power Point, Genially y vídeos. 	SA 4 SA 8 SA 9
Plan de Lectura	<p>Haremos hincapié en la importancia de la lectura estableciendo dos líneas de trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión lectora. El alumno se enfrentará a diferentes tipos de textos, por ejemplo, en explicaciones teóricas, o en enunciados de ejercicios. - Expresión oral. En la presentación oral de los trabajos y en otras situaciones variadas de interacción comunicativa que refuercen la expresión oral. 	En todas las Situaciones de Aprendizaje
Plan de Mejora	<p>Como medidas de refuerzo se procurará emplear las siguientes medidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comenzará con actividades de introducción y activación de conocimientos previos en cada una de las Unidades Didácticas. - En caso necesario se proporcionarán 	todas las Situaciones de Aprendizaje

	<p>hojas de tareas personalizadas y variadas, para reforzar aquellos aspectos que no hayan sido bien asimilados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se programarán actividades con distintos niveles de complejidad que permitan al alumnado superar los mínimos exigibles. - Se aplicarán metodologías diversas que respondan a necesidades particulares. - Los trabajos prácticos se estructurarán paso a paso, de forma clara y concisa, combinando explicaciones en formato digital con presentaciones que muestren el procedimiento de cada ejercicio paso a paso en diferentes diapositivas y en soporte físico, mostrando los pasos a seguir de forma pautada. - Se hará un seguimiento individualizado de cada alumno/a. <p>Siempre se realizará con el asesoramiento y en colaboración con el Departamento de Orientación del centro y en atención a las circunstancias personales de los alumnos y sus familias.</p> <p>Se utilizarán diversidad de técnicas y modalidades de trabajo teniendo en cuenta los principios DUA (trabajos prácticos, de observación, de investigación) y diversidad de estrategias de aprendizaje.</p>	
--	--	--

Las situaciones de aprendizaje que se proponen se realizarán en función de la capacidad de los alumnos para adquirir las competencias básicas, por lo que podrían alterarse de forma flexible.

g) Actividades complementarias y extraescolares.

Con el objetivo de estimular y motivar a los alumnos en esta asignatura, se pretende la realización de algunas actividades extraescolares y/o complementarias a lo largo del curso, sin poder determinar en muchos casos fechas concretas. No obstante, y con carácter orientativo, se hacen las siguientes previsiones para el curso de Expresión artística:

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
: Colaboración si procede con otros departamentos en propuestas a definir.	laborar con los departamentos en función de crear actividades que se sustenten entre materias diferentes.	temporalización y la SA quedarán determinadas por el espacio-tiempo en que se realice la actividad. En caso de llevarse a cabo, se flexibilizará la PD en función del aprovechamiento de la actividad sobre diversos contenidos de la materia.

h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Formas de representación	Formas de acción y expresión	Formas de implicación
cultades psicosociales, motoras y cognitivas.	eración motora, escasa participación social, entendimiento nulo de algunos conceptos.	o de pictogramas, dibujos o vídeos para retener mejor los conceptos o instrucciones de la actividad. cargar pequeñas responsabilidades dentro del aula. Pág. 148 de 161 mplificación de las tareas. fuerzo positivo.
ficit de atención.	ta de atención.	ear motivación en las actividades a realizar en la materia a través de temas que interesen al alumnado. mentar la participación del alumnado. alizar cambios en el tono de voz y en los movimientos físicos. o de recursos visuales. fuerzo positivo.

cultades lingüísticas y de expresión.	<p>cultad para expresarse o para crear un discurso efectivo.</p> <p>cultad para entender el idioma.</p>	<p>ducción simultánea, con la ayuda de dispositivos digitales, y simbólica.</p> <p>mplificación de la explicación.</p> <p>oyo en textos digitales fáciles de traducir con aplicaciones en red.</p> <p>o del mail y de plataformas de comunicación social para reforzar el material dado en clase y mantener al alumnado o familia al tanto de lo explicado en el aula.</p> <p>fuerzo positivo.</p>
---------------------------------------	---	--

* Las formas de implicación se flexibilizarán al punto de ser más o menos aptas para el alumnado.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
A	Plan de Recuperación	establece un plan de recuperación específico para un alumno que cursa Dibujo Técnico II sin haber cursado Dibujo Técnico I. Para ello se evaluarán los contenidos y competencias de Dibujo Técnico I, mediante actividades y pruebas complementarias que garanticen la adquisición de los aprendizajes fundamentales del curso anterior.

PÁG 149 de 161

i) Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (pag.16)

j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Referentes a la programación didáctica en general.	st	cer trimestre	docente.
Referentes a los contenidos A, B, C y D, sobre modo y tiempo invertido en que el docente los imparte.	st	cer trimestre	alumnado.

Propuestas de mejora:

parte del docente analizar las situaciones de aprendizaje en función de las sesiones invertidas en las mismas, revisar la forma de las actividades realizadas como medio para la obtención del conocimiento, y revalorar los criterios de evaluación para optimizar el rendimiento y satisfacción del alumnado, y por supuesto, como no puede ser de otro modo; de la programación en sí, haciendo hincapié en los aspectos que sean objeto de mejora.

La programación se irá adaptando al perfil del alumnado, a sus capacidades y ritmo de trabajo, pudiendo modificar algunos proyectos.

Se adjuntan cuadros de seguimiento para la autoevaluación de la programación en el ANEXO III.

k) Bibliografía y Webgrafía.

DANIELLE QUARANTE. Diseño industrial 1 - Diseño industrial 2. CEAC. Enciclopedia del Diseño.1992.

DORFLES, G.: El diseño industrial y su estética. Ed. Labor, Barcelona.

LEOZ, R.: Redes y ritmos espaciales. Blume, Barcelona.

MANFRED MAIER. Procesos elementales de proyectación y configuración. G.C.Diseño 1982

WONG, W.: Fundamentos del diseño bi y tridimensional. G. Gili, Barcelona.

Curso El cine un recurso didáctico. Cnice

PÁG 150 de 161

Direcciones de Internet

<https://www.tgpooley.com>

<https://www.laslaminas.es/>

www.10endibujotécnico.com

<https://www.arturogeometria.com/>

<http://profesordedibujo.com/>

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos (j):

<i>Crterios de evaluacón</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluacón</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)	5,88 %	A1, A2	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	1.1.1. Identifica principios geométricos en arquitectura e ingeniería.	2,94 %	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1
				1.1.2. Emplea un vocabulario técnico específico.	2,94 %	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)	5,88 %	A2, A3, A4, A5, A9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	2.1.1. Resuelve transformaciones geométricas con precisión.	2,94 %	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	2
				2.1.2. Aplica propiedades de geometría plana en los cálculos.	2,94 %	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Heteroevaluación</i>	2
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)	5,88 %	A6, A9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	2.2.1. Traza construcciones poligonales basándose correctamente en sus propiedades.	2,94 %	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Heteroevaluación</i>	3
				2.2.2. Muestra precisión claridad y limpieza en los ejercicios.	2,94 %	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	3
2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la	5,88 %	A8, A9	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	2.3.1. Resuelve ejercicios de tangencias mostrando su construcción auxiliar.	2,94 %	<i>Portfolio</i>	<i>Heteroevaluación</i>	4

construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)				2.3.2. Trazas curvas técnicas con rigor en su ejecución.	2,94 %	Portfolio	Heteroevaluación	5
3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)	5,88 %	B1, B2	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	3.1.1. Selecciona el sistema de representación adecuado.	2,94 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	6, 7
				3.1.2. Comprende los fundamentos y características de los sistemas.	2,94 %	Guía de observación	Heteroevaluación	6, 7
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	5,88 %	B3, B4	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	3.2.1 Representa correctamente en sistema diédrico posiciones de puntos, rectas y planos.	2,94 %	Guía de observación	Heteroevaluación	6
				3.2.2. Interpreta correctamente la relación entre diferentes elementos básicos	2,94 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	6
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)	5,88 %	B5	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	3.3.1. Representa e interpreta cuerpos geométricos en planos acotados.	2,94 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	6
				3.3.2. Aplica correctamente los fundamentos del sistema de planos acotados.	2,94 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	6
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	5,88 %	B6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	3.4.1. Dibuja figuras planas en sistema axonométrico	2,94 %	Portfolio	Heteroevaluación	7
				3.4.2. Valora el sistema axonométrico como método espacial eficaz.	2,94 %	Proyecto	Heteroevaluación	7
3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o	5,88 %	B6	CT1, CT2, CT3, CT4,	3.5.1. Genera perspectivas de formas tridimensionales	2,94 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	7

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)			CT5	aplicando en su caso los coeficientes de reducción.				
				3.5.2. Dibuja formas tridimensionales disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar.	2,94 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	7
3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)	5,88 %	B7	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	3.6.1. Representa elementos en perspectiva cónica usando correctamente los puntos de fuga.	2,94 %	Proyecto	Heteroevaluación	8
				3.6.2. Demuestra creatividad y eficacia en la producción de ejercicios de perspectiva cónica.	2,94 %	Proyecto	Heteroevaluación	8
3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)	5,88 %	C1, C2, C3, C4	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	3.7.1. Mantiene claridad, precisión y limpieza en el proceso gráfico.	2,94 %	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	9
				3.7.2. Justifica y valora el rigor de la construcción gráfica.	2,94 %	Prueba oral	Autoevaluación	9
4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos	5,88 %	C1, C2, C3, C4	CT1, CT2, CT3, CT4,	4.1.1. Representa vistas de cuerpos sencillos aplicando la escala correctamente.	2,94 %	Prueba escrita	Heteroevaluación	9

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)			CT5	4.1.2. Acota y representa según la normativa UNE e ISO.	2,94 %	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	9
4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)	5,88 %	C4	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	4.2.1. Realiza bocetos a mano alzada de forma eficiente.	2,94 %	<i>Cuaderno del alumno</i>	<i>Heteroevaluación</i>	8, 9
				4.2.2. Ofrece soluciones usando la indagación mediante bocetos.	2,94 %	<i>Registro anecdótico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	8, 9
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	5,88 %	C3	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	4.3.1. Entiende la importancia de la normalización universal.	2,94 %	<i>Guía observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	9
				4.3.2. Aplica convenciones normalizadas para evitar ambigüedades.	2,94 %	<i>Guía observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	9
4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)	5,88 %	C1, C2, C3, C4	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	4.4.1. Aplica la normativa sobre principios de representación y proyección.	2,94 %	<i>Guía observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	9
				4.4.2. Utiliza escalas y de acotación conforme a las normas internacionales.	2,94 %	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	9
5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial,	5,88 %	D1, D2, D3, D4,	CT1, CT2, CT3, CT4,	5.1.1. Crea figuras en dos dimensiones con software	2,94 %	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	8

usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)		D5, D6, D7, D8	CT5	de diseño asistido por ordenador.				
				5.1.2. Crea figuras en tres dimensiones con software de diseño asistido por ordenador.	2,94 %	Proyecto	Heteroevaluación	8
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	5,88 %	D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5	5.2.1. Genera piezas en tres dimensiones aplicando operaciones booleanas.	2,94 %	Proyecto	Heteroevaluación	8
				5.2.2. Presenta proyectos grupales de piezas virtuales recreadas.	2,94 %	Guía de observación	Coevaluación	8

Criterios de calificación

Instrumentos de calificación	Temporalización
apuntes de clase y actividades diarias de carácter teórico-práctico basadas en los contenidos, las competencias, los criterios de evaluación y sus indicadores de logro.	observación diaria del trabajo y revisión de los apuntes al final de la evaluación.
entrega de tareas en forma y plazo fijados.	recepción y forma de las tareas en el modo en que se especifique.
interacción en el aula y grado de participación en las actividades. (Corrección de actividades de aula y participación en trabajos de grupo.)	observación diaria del trabajo, interés y capacidad de trabajo.
prueba objetiva (examen parcial)	al final de cada evaluación.

La nota final de cada evaluación se compone de:

- **Exámen parcial.** (40 % de la calificación)
- **Entregas** en las fechas que se establezcan. (60 % de la calificación). Aquellas entregas con calificaciones suspensas pueden ser repetidas a lo largo de la evaluación, siempre y cuando se hayan entregado en la fecha acordada y se haya demostrado esfuerzo al realizarlas.
 - Entregas de Láminas: (40% de la calificación)
 - Apuntes de clase y trabajo diario: 20%. De la calificación

Para los ejercicios prácticos se dará tiempo suficiente para ser acabados en clase, pudiendo el alumnado completarlo en casa si requiere de más tiempo, pero siempre debiendo ser entregado en la fecha marcada por el docente. Ejercicios optativos serán propuestos en clase para aquello/as alumno/as que terminen los ejercicios obligatorios, ayudando a subir las calificaciones.

La observación directa en clase permitirá llevar a cabo la valoración del aprendizaje y de las actitudes, interacción con compañero/as y el/la docente, participación en el grupo, cuidado y valoración de los materiales y útiles de dibujo, etc.

Las competencias específicas se tendrán en todo momento presentes dentro de cada ejercicio o prueba, e incidirán sustancialmente para la superación de algunas de ellas.

Las pruebas y ejercicios que no se presenten o que estén presentados a medias deberán ser terminadas o realizadas de nuevo quedando estas opciones a criterio del docente si así lo considerara oportuno para la consecución positiva de los contenidos y criterios de evaluación, incluso para la superación positiva del trimestre. Se informará al alumnado previamente para

marcar las fechas de las nuevas entregas o pruebas. Si una actividad o prueba no se presentara, contabilizará como insuficiente en la valoración de estas, y se contabilizará para la media del trimestre o trimestres.

En la evaluación final ordinaria en el mes de junio se obtendrá la nota media de las calificaciones obtenidas en los tres trimestres. Para superar el curso la media debe ser igual o superior al suficiente, siendo finalmente las notas esclarecidas de la siguiente forma: Insuficiente, Suficiente, Bien, Notable, Sobresaliente. La nota media de la materia en cada trimestre será la nota media de los criterios trabajados en cada evaluación y la nota media final de la materia será la media de los tres trimestres.

Criterios de corrección

Las **actividades y pruebas** se corregirán de acuerdo con los siguientes principios:

- Lógica en el proceso: conocimiento y aplicación de los contenidos.
- Ejecución del ejercicio: exactitud y precisión en los trazados y en la búsqueda de soluciones.
- Corrección en la expresión: limpieza, cuidado y capacidad de trabajo.
- Actitud: respeto hacia lo/as compañero/as, el trabajo y las normas del aula.

Recuperaciones

- **Recuperaciones trimestrales:** Si algún/a alumno/a no supera alguna evaluación, podrá recuperarla repitiendo los trabajos calificados negativamente y realizando correctamente los que no hubiera presentado, o deberá presentar otros nuevos trabajos o realizará nuevas pruebas que justifiquen el conocimiento de los contenidos, a criterio del docente y cuando este los requiera.

- **Recuperación final de junio:** Se podrá recuperar cualquiera de las evaluaciones pendientes, superando una prueba objetiva de recuperación durante las fechas establecidas.

- **Alumnos con la materia pendiente:** deberán realizar las actividades o pruebas que determine el docente y entregarlos cumpliendo un calendario de fechas preestablecido por Jefatura de Estudios. Se calificarán a partir de los criterios de evaluación, calificación y corrección, en base al 100% de la nota final.

Plan de refuerzo y recuperación

Se establece de acuerdo con la Orden EFP/279/2022, de 4 de abril, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.

Artículo 21. Promoción.

“No obstante, el alumnado podrá matricularse de la materia de segundo sin haber cursado la correspondiente materia de primer curso siempre que el profesorado que la imparta considere que el alumno o alumna reúne las condiciones necesarias para poder seguir con aprovechamiento la materia de segundo. En caso contrario, deberá cursar la materia de primer curso, que tendrá la consideración de materia pendiente, si bien no será computable a efectos de modificar las condiciones en las que ha promocionado a segundo.”

En este curso hay un alumno que se encuentra en esta situación, por lo que, a lo largo de este curso, debe realizar y superar pruebas de los contenidos de 1º de bachillerato de Dibujo Técnico I con el fin de garantizar que adquiere todos los conocimientos.

Irregularidades en las pruebas o actividades.

El docente informará debidamente de las fechas de las pruebas y actividades por los medios que considere oportunos; durante el transcurso de una clase, o en el tablón de anuncios, en MS Teams o AulaVirtual, etc. y en todo caso, los estudiantes serán responsables de conocer las fechas de sus pruebas y actividades.

Si un alumno falta a una prueba o actividad una vez fijada la fecha, no se le repetirá obligatoriamente. Las excepciones a esta norma se determinarán en el Plan de atención a la diversidad y serán consideradas por los Departamentos.

No se podrán entregar hojas anexas a una prueba distintas de las que le ha facilitado el/la docente para su realización.

Las pruebas o actividades han de estar perfectamente identificados, con nombre y apellidos, para ser calificados, si no lo estuvieran no podrán ser calificadas.

En caso de pérdida, robo o destrucción accidental de documentos o materiales correspondientes a la evaluación de una convocatoria, el/la docente afectado/a pondrá de inmediato este hecho en conocimiento del Departamento, quien comunicará dicha circunstancia a lo/as afectado/as. El departamento se reunirá en el plazo máximo de cinco días hábiles desde la comunicación y establecerá el procedimiento de resolución de la incidencia incluyendo la posibilidad de repetición de la prueba o actividades extraviadas.

Los estudiantes que fueran sorprendidos copiando en el acto de realización de una prueba o ejercicio, ya sea de otro/a compañero/a, o valiéndose de cualquier otra estrategia, serán expulsados del aula por el/la docente responsable de la vigilancia. La calificación de estos estudiantes en la mencionada prueba/ejercicio será de “0” y, además, se le anulará la puntuación obtenida en la evaluación continua, de manera que quedará limitado a superar la asignatura únicamente mediante el examen o entrega de ejercicios de la última convocatoria. Se informará inmediatamente a los padres.

En el caso de que el/la docente advierta que el estudiante ha plagiado en una dimensión estimable una tarea de otro/a compañero/a, Internet o de cualquier otra fuente, el profesor le calificará con un “0”. Estas actividades suspendidas por causa de copia o plagio no podrán ser



recuperados en la convocatoria en curso, sin perjuicio de que el/la docente responsable de la calificación aplique otras sanciones como realizar otros ejercicios o pruebas.

En el supuesto de que dos o más estudiantes presenten un trabajo individual cuyo contenido coincida sustancialmente, incidirá negativamente en la calificación.

La evaluación en TIC:

Contribución desde la materia a la evaluación de la competencia digital:

Uso de equipamientos	Ordenadores, proyector
Herramientas específicas	MSTeams, Aula Virtual, correo electrónico, AutoCad, TinkerCad, SketchUp...

Recursos TIC para la evaluación de la materia:

Presentación de contenidos	Infografías, Presentaciones digitales, vídeos.
Pruebas específicas: Exámenes, cuestionarios...	Uso de cuestionarios Forms para la evaluación de contenidos teóricos.
Otros	

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

A. Fundamentos geométricos.

- A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- A.2 Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- A.3 Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias. PÁG 159 de 161
- A.4 Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.
- A.5 Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- A.6 Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- A.7 Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.
- A.8 Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.
- A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

- B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.



- B.2 Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
- B.3 Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- B.4 Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- B.5 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- B.6 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- B.7 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

D. Sistemas CAD.

- D.1 Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- D.2 Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
- D.3 Aplicaciones vectoriales 2-3D.
- D.4 Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- D.5 Visualización 2D y 3D.
- D.6 Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- D.7 Vistas y escenas renderizadas.
- D.8 Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

PÁG 160 de 161

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

- CT1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- CT2. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- CT3. Las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.
- CT4. Las actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.
- CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.

ANEXO III. SEGUIMIENTO DE LAS PROGRAMACIONES

Evaluación

Departamento de

DEFINICIÓN DE OBJETIVOS			SERVACIONES
¿Se consideran adecuados al nivel?			
¿Están adecuados al contexto?			

CONTENIDOS			SERVACIONES
¿La secuenciación de contenidos responde a criterios didácticos? (Para facilitar el proceso de aprendizaje)			
¿La secuenciación de contenidos responde a criterios de coherencia lógica? (Puede haber materias con los contenidos previstos en un orden que el profesor ha considerado adecuado modificar, y el departamento establece una secuenciación distinta, incluso a través de los cursos)			
¿Se ha variado la secuenciación?			
¿Se ha modificado la programación en algún curso o grupo?			

MATERIALES DIDÁCTICOS			SERVACIONES
¿La dotación de recursos de contenidos se considera suficiente? Indicar carencias			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SERVACIONES
¿Se han variado los criterios de calificación y/o ampliado los de evaluación?			

METODOLOGÍA			SERVACIONES
¿La metodología tiene como base los principios del constructivismo, ajustándose al PEC y PCs de Etapa?			

EFECTIVIDAD DE LA PROGRAMACIÓN			SERVACIONES
¿El ritmo de aprendizaje del alumnado permite seguir lo programado?			
¿Es coherente la práctica diaria con lo programado?			
¿Se informa al alumnado al principio de curso sobre objetivos, contenidos mínimos y criterios de evaluación, promoción y titulación?			
¿Ha habido solicitud de aclaraciones sobre las calificaciones?			
Si las ha habido, ¿Han sido atendidas?			
¿Se intenta motivar al alumnado utilizando refuerzos positivos?			
El clima escolar y de aula, ¿permite el desarrollo normal de las Programaciones?			

ANÁLISIS CUALITATIVO Y CUANTITATIVO DE RESULTADOS:

Programación de 1ºbchto Dibujo Técnico I,
redactada por el profesor de la asignatura:


Víctor Formariz

Alba de Tormes, 21 octubre de 2025