

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO II DE 2º BACHILLERATO 2024-25



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



IES Padre Isla
Av. Facultad, 45 (24004 León)
Tlf. 987 200 100/ Fax 987 262 412
e-mail: info@iespadreisla.es



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO II

2º BACHILLERATO

ÍNDICE

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

ANEXOS



a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

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

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que



ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

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

		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 Cultural						Vinculaciones Doble Certificado					
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1.1	CPSAA 1.2	CPSAA 2	CPSAA 3.1	CPSAA 3.2	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3.1	CCEC 3.2		CCEC 4.1	CCEC 4.2			
Dibujo Técnico	Competencia Específica 1	1	1	1							1		1		1		1					1			1		1										1	1					13
	Competencia Específica 2		1							1	1		1				1			1						1					1								1				9
	Competencia Específica 3									1	1	1	1							1					1	1					1	1				1							11
	Competencia Específica 4		1					1	1	1			1			1				1				1	1	1					1					1							13
	Competencia Específica 5									1	1	1	1		1	1	1		1						1	1					1	1					1						12

c) Metodología didáctica.

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza favorecerá la motivación por aprender siendo los alumnos/as los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor partirá de los conocimientos previos y planteará situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado resolverá haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

Las explicaciones teóricas con dibujos sobre la pizarra irán acompañadas de proyecciones de vídeo, aplicaciones informáticas y ejercicios o problemas supervisados en clase y resueltos, en ocasiones, de forma colectiva, siempre conectando la materia con sus aplicaciones en la vida real.

d) Secuencia de unidades temporales de programación.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE: 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II		
ORDEN	TÍTULO	SESIONES



PRIMER TRIMESTRE	SA 1: GEOMETRÍA DESDE LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL	8
	SA 2: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD	7
	SA 3: TANGENCIAS. POTENCIA Y EJE RADICAL	8
	SA 4: CURVAS CÓNICAS	9
	SA 5: ARTIFICIOS DEL SISTEMA DIÉDRICO	6
	SA 6: SÓLIDOS Y SECCIONES EN SISTEMA DIÉDRICO	8
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 7: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	8
	SA 8: SISTEMA ISOMÉTRICO	8
	SA 9: SISTEMA OBLÍCUO	8
	SA 10: PERSPECTIVA CÓNICA	9
TERCER TRIMESTRE	SA 11: CRÓQUIS	4
	SA 12: VISTAS DE PIEZAS	8
	SA 13: PROYECTOS	7
	SA 14: NORMALIZACIÓN	9
	SA 15: CAD	5

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

No se hace uso de ningún libro de texto

	Materiales	Recursos
Impresos	<ul style="list-style-type: none"> –Libros del departamento –Trabajos de cursos pasados –Fichas –Fotocopias –Láminas 	<ul style="list-style-type: none"> –Soportes: papel, cartulina, papel isométrico, papel milimetrado, papel cuadriculado, etc.
Digitales e informáticos	<ul style="list-style-type: none"> –Presentaciones Power Point –Programas de diseño informático 	<ul style="list-style-type: none"> –Proyector con pantalla
Medios audiovisuales y multimedia	<ul style="list-style-type: none"> –Vídeos tutoriales –Documentales 	<ul style="list-style-type: none"> –Internet –Youtube



Manipulativos	–Pizarra blanca con rotuladores de colores	–Instrumentos gráficos: portaminas, rotuladores, estilógrafos, lápices de distintas durezas, gomas, lápices de colores, compás, etc. –Reglas: escuadra, cartabón, regla graduada, escalímetro, plantillas.
Otros	–Mesas y taburetes de dibujo –Un tablón de anuncios y para exponer trabajos	–Una mesa con tecnígrafo

f) 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)
IPI Leo	creación de imágenes	todas
OBNI	creación de imágenes	todas
Club de lectura	creación de imágenes	todas
Proyectos Erasmus y Etwinning	creación de imágenes	todas
Jornada poético musical	creación de imágenes	todas
Proyecto SOSstentIPI/ Renaturalización	creación de imágenes	todas
Padre IslAstronomía	creación de imágenes	todas
Premios de investigación IPI	creación de imágenes	todas
Jornada de Internet Segura	creación de imágenes	todas
Día Internacional del Flamenco	creación de imágenes	todas
Celebración 8M	creación de imágenes	todas
Celebración 25N	creación de imágenes	todas
Celebración del día de la Constitución	creación de imágenes	todas
Radio IPI	creación de imágenes	todas
La hora del código *	creación de imágenes	todas



g) Actividades complementarias y extraescolares.

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
Visitas a museos, salas de exposiciones y asistencia a talleres didácticos que según su futura programación desarrollen aspectos de la programación del área.	MUSEO DEL PRADO MNCARS CENTRO BOTÍN SANTANDER GUGGENHEIM MUSAC FCAYC ILC CLA ALBÉITAR MUSEO DE LEÓN MUSEO BOTINES EL PALACÍN PALACIO CONGRESOS	SA 10: PERSPECTIVA CÓNICA SA 13: PROYECTOS
–Exposiciones periódicas con trabajos del alumnado en tabloneros de anuncios		Todo el curso

h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Se desarrollan en el ANEXO III de esta programación.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa</i>	<i>Observaciones</i>
A	Medidas de Refuerzo Educativo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
C	Plan de Recuperación	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
D	Plan de Enriquecimiento Curricular	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.



E	Adaptación Curricular Significativa	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
---	-------------------------------------	--

<i>ACCIONES (atención a la diversidad)</i>	<i>METODOLOGÍA (atención a la diversidad)</i>
<ul style="list-style-type: none"> -Actividades variadas -Distintos grados de dificultad -Materiales y recursos didácticos variados -Variedad metodológica -Diversos agrupamientos de los alumnos/as -Actividades de refuerzo y recuperación para suspensos -Actividades de enriquecimiento y ampliación basada en aprendizaje por proyectos -Adaptaciones curriculares significativas y no significativas -Diversos instrumentos y métodos de evaluación -Flexibilidad en plazos de entrega -Mobiliario adaptado -Preferencia de vías de comunicación (oral, escrita, ordenador...) -Colocación en el aula (problemas de atención, hiperactividad, visión, audición o apoyo de compañeros,...) 	<p>La atención a la diferencia de capacidades, interés y necesidades se reflejará no sólo en la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza, sino también en la selección de las actividades y las opciones metodológicas, favoreciendo distintas preferencias de aprendizaje y distintos ritmos.</p> <p>Para ello es fundamental detectar esas diferencias a partir de la evaluación inicial y de la información extraída del día a día en el aula, así como de los informes del Departamento de Orientación y del expediente académico de cada alumno.</p> <p>El profesor tendrá en cuenta las peculiaridades individuales cuando se planteen contenidos y actividades, para que el alumno pueda manejar y ubicar los conceptos aprendidos en sus esquemas de conocimiento y obtener las capacidades oportunas.</p> <p>A la hora de evaluar, el tratamiento de la diversidad implica la no comparación de cada alumno con la media de la clase, es decir no establecer un nivel general ni un normotipo sino evaluar de una manera individual, tener en cuenta su nivel previo, sus circunstancias personales, su esfuerzo, su motivación, etc.</p> <p>Dentro de la diversidad se debe tener en cuenta la presencia de alumnos/as/as de integración, de diversificación, aquellos que necesitan apoyo, ya sea dentro o fuera de la clase, o los que necesitan atención de enseñanza compensatoria; así como las oportunas adaptaciones curriculares que se deban elaborar a lo largo del curso a los alumnos/as con necesidades especiales.</p>

i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pág. 12)

j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Constantemente se revisa la trayectoria formativa de los grupos reflexionando sobre nuestra práctica docente. Se trata el desarrollo de la programación analizando los desfases, tomando las medidas correctoras y proponiendo los reajustes necesarios para obtener los resultados satisfactorios. Para ello debemos tener en cuenta los Indicadores de logro.



Teniendo en cuenta aspectos como:

- Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Motivación inicial de los alumnos/as.
- Presentación de contenidos: relacionando los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos del alumno.
- Actividades variadas en el aula (de diagnóstico, de introducción...), trabajos en grupo...
- Seguimiento y control del proceso de enseñanza-aprendizaje: revisión de contenidos y actividades, adecuación de tiempos...
- Diversidad: ritmos de aprendizaje de los alumnos/as, coordinación con otros profesionales, participación de las familias...
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de **centro**.

<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>
Coherencia con el Currículo	Análisis de la alineación entre la programación y los estándares curriculares, así como la revisión de documentos oficiales.	Principio de curso	Todos los miembros del Departamento
Metodología y Estrategias Pedagógicas	Observación en el aula, registros de la participación de los estudiantes y análisis de las actividades realizadas.	Durante todo el curso	Cada docente individualmente
Participación de los Estudiantes	Registro de la participación en actividades, encuestas de satisfacción estudiantil y observación en el aula.	Tras cada actividad	Los docentes implicados
Cumplimiento de Objetivos	Revisión de los resultados de las pruebas objetivas y la evaluación continua a lo largo del curso.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente y los que imparten el mismo nivel en conjunto
Relevancia de los Contenidos	Encuestas o cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre la relevancia de los contenidos.	Al final de cada trimestre	Cada profesor individualmente



Evaluación y Retroalimentación	Revisión de las pruebas escritas, rúbricas utilizadas para evaluar proyectos y retroalimentación proporcionada a los estudiantes.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente
Adaptación a la Diversidad	Análisis de la presencia de estrategias diferenciadas en la programación y revisión de los registros de adaptaciones realizadas.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Uso Eficiente de Recursos	Evaluación del aprovechamiento de materiales didácticos, revisión de informes sobre el estado y uso de recursos disponibles.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Innovación Educativa	Registro de la implementación de nuevas metodologías, análisis de proyectos innovadores y feedback de los estudiantes.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento

Propuestas de mejora:

Con posterioridad a esta evaluación y, tras la elaboración de la memoria anual del departamento, se hará, a su final, la propuesta de mejora de la programación de cara al curso siguiente.



Los criterios de evaluación y los contenidos de Dibujo Técnico II son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)	6 %	A.1 C.2 C.3	CT1 CT2 CT4 CT5			1
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)	6 %	A.2 B	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	HETEROEVALUACIÓN	2 5 6 8 9 10
2.2 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)	6 %	A.2 B	CT1 CT2			2 5 6 8 9 10



2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	6 %	A.3	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	HETEROEV ALUACIÓN	3
2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	6 %	A.4	CT1 CT2			4
3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)	6 %	TODOS	CT1 CT2			TODAS
3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)	6 %	B.1	CT1 CT2			5 6
3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	6 %	B.1	CT1 CT2			5 6



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	6 %	B.3 B.4	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	HETEROEV ALUACIÓN	8 9 10
3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	6 %	B.2	CT1 CT2			7
3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)	6 %	TODOS	CT1 CT2			TODAS
4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)	6 %	C.1 C.3 C.4	CT1 CT2			11 12 13 14
4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)	6 %	C	CT1 CT2			11 12 13 14



5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)	6 %	D C.3	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	HETEROEV ALUACIÓN	15
5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)	6 %	D.2 C.3	CT1 CT2			15
5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)	5 %	D.3 C.4 C.3	CT1 CT2			15
5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)	5 %	TODOS	CT1 CT2			TODAS

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES

La evaluación suspensa se podrá recuperar durante la evaluación siguiente realizando y presentando los trabajos que no hayan alcanzado el nivel mínimo exigido, estén inacabados o no se hayan realizado y/o con los exámenes que determine el profesor a lo largo del curso o al final, estudiando cada caso individualizadamente.



PRUEBA EXTRAORDINARIA Y FINAL DEL CURSO

A final de curso se evaluará la 3ª evaluación y, después, se realizará la evaluación final.

En el periodo entre ambas los alumnos/as que tengan que recuperar materia para aprobar la asignatura realizarán en el aula actividades bajo las indicaciones y supervisión del profesor para concluir los trabajos no presentados, inacabados o incorrectos, y se realizarán los exámenes sobre la materia correspondiente a cada caso, teniendo la opción de la prueba extraordinaria.

PLAN DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO QUE HA PROMOCIONADO CON ASIGNATURAS SUSPENSAS

El alumnado que, teniendo pendiente la materia de años anteriores, la curse en el presente la recuperará con nota de suficiente con aprobar una evaluación del curso actual.

Si no la aprueba, no cursa la asignatura o quiere mayor nota, el jefe de departamento le informará de la forma de recuperarla mediante la entrega de trabajos y/o exámenes y los plazos correspondientes teniendo en cuenta de manera individual los informes del curso pasado.

Cuando la pendiente sea de 1º de Bachillerato debida al cambio de optativa o modalidad, dada la continuidad de la materia del Dibujo Técnico, se recuperará con nota de suficiente con aprobar una evaluación del curso actual y si no la aprueba, o quiere mayor nota, el jefe de departamento le comunicará la manera de recuperarla mediante la entrega de trabajos y/o exámenes y los plazos correspondientes; en ambos casos si el alumno/a supera el 2º curso la nota de 1º será la misma que obtuvo al final en 2º.

k) Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

Se incentivará la lectura mediante actividades de ilustración de textos literarios de forma que la lectura deberá permitir extraer tanto el sentido del texto como las sugerencias visuales que hagan posible dichas ilustraciones. Así mismo se exigirá el uso de un vocabulario técnico preciso propio del área y su dominio mediante el uso del diccionario y de glosarios suministrados por los profesores.

Se plantearán actividades de interacción entre los lenguajes de la imagen y de la palabra. También se relacionarán los movimientos artísticos estudiados con los correspondientes literarios.

1) LISTA DE LECTURAS

TEMA	TÍTULO	CURSO	AUTOR
Arquitectura	<i>Los diez libros de arquitectura</i>	2ºBACH	Vitruvio
Arquitectura	<i>Ornamento y delito</i>	2ºBACH	Adolf Loos

2) ACTIVIDADES

–Lectura, investigación y escritura de las biografías artistas, arquitectos o ingenieros y definiciones de estilos artísticos usando libros de Historia del Arte e Internet.

–Búsqueda en Internet del catálogo de editoriales, para acercarlos a las publicaciones relacionadas con el arte y el diseño.

Se trata de fomentar en el alumnado, a través de la lectura y la escritura, una actitud reflexiva y crítica ante lo que sucede en el entorno y lo que ha ocurrido en otros contextos geográficos o



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

históricos y de que valore el hábito de lectura como una herramienta para el autoaprendizaje y un elemento de disfrute personal. Así como la relación de las imágenes y el arte con las expresiones y estilos literarios actuales y a lo largo de la historia

Se propone la celebración del Día Internacional del Libro, que se conmemora cada 23 de abril, buscando algún texto literario referido al árbol que hayan encontrado en sus lecturas realizando con ellas una actividad complementaria y conectándolo así con el día del árbol, que en España se celebra el día 21 de marzo.



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

A. Fundamentos geométricos.

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

B. Geometría proyectiva.

1. Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
2. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
3. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

D. Sistemas CAD.

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



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: PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<i>Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción</i>	<i>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</i>	<i>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</i>
<p>La información debería ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las siguientes características perceptivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tamaño del texto, imágenes, gráficos, tablas o cualquier otro contenido visual. • El contraste entre el fondo y el texto o la imagen. • El color como medio de información o énfasis. • El volumen o velocidad del habla y el sonido. • La velocidad de sincronización del vídeo, animaciones, sonidos, simulaciones, etc. • La disposición visual y otros elementos del diseño. • La fuente de la letra utilizada para los materiales impresos. <p>Utilizar representaciones textuales equivalentes como subtítulos o reconocimiento de voz automático para el lenguaje oral.</p> <p>Proporcionar diagramas visuales, gráficos y</p>	<p>Proporcionar alternativas en los requisitos de ritmo, plazos y motricidad necesarias para interactuar con los materiales educativos, tanto en los que requieren una manipulación física como las tecnologías.</p> <p>Proporcionar alternativas para dar respuestas físicas o por selección (por ejemplo, alternativas a la marca con lápiz o bolígrafo, alternativas para controlar el ratón).</p> <p>Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales a través de las manos, la voz, los conmutadores, joysticks, teclados o teclados adaptados.</p> <p>Proporcionar comandos alternativos de teclado para las acciones con ratón.</p> <p>Utilizar conmutadores y sistemas de barrido para incrementar el acceso independiente y las alternativas al teclado.</p> <p>Proporcionar acceso a teclados alternativos.</p> <p>Personalizar plantillas para pantallas táctiles y teclados.</p> <p>Seleccionar software que permita trabajar con</p>	<p>Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, posibilidades de elección en cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desafío percibido. • El tipo de premios o recompensas disponibles. • El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias. • Las herramientas para recoger y producir información. • El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc. • La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas <p>Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.</p> <p>Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.</p>



<p>notaciones de la música o el sonido.</p> <p>Proporcionar transcripciones escritas de los videos o los clips de audio.</p> <p>Proporcionar intérpretes de Lengua de Signos Española (LSE) para el castellano hablado.</p> <p>Proporcionar claves visuales o táctiles equivalentes (por ejemplo, vibraciones) para los sonidos o las alertas.</p> <p>Proporcionar descripciones visuales y/o emocionales para las interpretaciones musicales.</p> <p>Proporcionar descripciones (texto o voz) para todas las imágenes, gráficos, videos o animaciones.</p> <p>Proporcionar alternativas táctiles (gráficos táctiles u objetos de referencia) para los efectos visuales que representan conceptos.</p> <p>Proporcionar objetos físicos y modelos espaciales para transmitir perspectiva o interacción.</p> <p>Proporcionar claves auditivas para las ideas principales y las transiciones en la información visual.</p> <p>Seguir los estándares en accesibilidad (NIMAS, DAISY, etc.) cuando se crean textos digitales.</p> <p>Permitir la participación de un ayudante competente o un compañero para leer el texto en voz alta.</p> <p>Proporcionar el acceso a software de texto-a-voz.</p>	<p>teclados alternativos y teclas de acceso.</p>	<p>Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes• Culturalmente sensibles y significativas.• Socialmente relevantes.• Apropriadas para cada edad y capacidad• Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros. <p>Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes.</p> <p>Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación.</p> <p>Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades.</p> <p>Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa.</p> <p>Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.</p> <p>Reducir los niveles de incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar gráficos, calendarios, programas, recordatorios, etc. que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.• Crear rutinas de clase.
---	--	---



		<ul style="list-style-type: none"> Alertas y pre-visualizaciones que permitan a los estudiantes anticiparse y estar preparados para los cambios en las actividades, programas y eventos novedosos. Opciones que puedan, en contraposición a lo anterior, maximizar lo inesperado, la sorpresa o la novedad en las actividades muy rutinarias. <p>Variar los niveles de estimulación sensorial:</p> <p>Variación en cuanto a la presencia de ruido de fondo o de estimulación visual, el número de elementos, de características o de ítems que se presentan a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades. Modificar las demandas sociales requeridas para aprender o realizar algo, el nivel percibido de apoyo y protección y los requisitos para hacer una presentación en público y la evaluación. Implicar en debates a todos los estudiantes de la clase.
<p><i>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</i></p>	<p><i>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</i></p>	<p><i>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</i></p>
<p>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, especialmente de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos.</p>	<p>Componer o redactar en múltiples medios como: texto, voz, dibujo, ilustración, diseño, cine, música, movimiento, arte visual, escultura o vídeo.</p> <p>Usar objetos físicos manipulables (por ejemplo,</p>	<p>Pedir a los estudiantes que formulen el objetivo de manera explícita o que lo replanteen.</p> <p>Presentar el objetivo de diferentes maneras.</p>



<p>Proporcionar símbolos gráficos con descripciones de texto alternativas.</p> <p>Resaltar cómo los términos, expresiones o ecuaciones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos.</p> <p>Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones).</p> <p>Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, notaciones de dominios específicos, teoremas y propiedades menos conocidas, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, jerga, lenguaje arcaico, coloquialismos y dialectos).</p> <p>Clarificar la sintaxis no familiar (en lenguas o fórmulas matemáticas) o la estructura subyacente (en diagramas, gráficos, ilustraciones, exposiciones extensas o narraciones), a través de alternativas que permitan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Resaltar las relaciones estructurales o hacerlas más explícitas.• Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente• Hacer explícitas las relaciones entre los elementos (por ejemplo, resaltar las palabras de transición en un ensayo, enlaces entre las ideas en un mapa conceptual, etc.) <p>Permitir el uso del software de síntesis de voz.</p> <p>Usar voz automática con la notación matemática</p>	<p>bloques, modelos en 3D, regletas).</p> <p>Usar medios sociales y herramientas Web interactivas (por ejemplo, foros de discusión, chats, diseño Web, herramientas de anotación, guiones gráficos, viñetas de cómic, presentaciones con animaciones).</p> <p>Resolver los problemas utilizando estrategias variadas.</p> <p>Proporcionar correctores ortográficos, correctores gramaticales, y software de predicción de palabras.</p> <p>Proporcionar software de reconocimiento y conversores texto-voz, dictados grabaciones, etc.</p> <p>Proporcionar calculadoras, calculadoras gráficas, diseños geométricos o papel cuadriculado o milimetrado para gráficos, etc.</p> <p>Proporcionar comienzos o fragmentos de frases.</p> <p>Usar páginas web de literatura, herramientas gráficas, o mapas conceptuales, etc.</p> <p>Facilitar herramientas de diseño por Ordenador (CAD), software para notaciones musicales (por escrito) y software para notaciones matemáticas.</p> <p>Proporcionar materiales virtuales o manipulativos para matemáticas (por ejemplo, bloques en base-10, bloques de álgebra).</p> <p>Usar aplicaciones Web (por ejemplo, wikis, animaciones, presentaciones).</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de simulación (por ejemplo, modelos que demuestren los mismos resultados pero utilizando diferentes enfoques, estrategias, habilidades, etc.).</p>	<p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.</p> <p>Demostrar el uso de herramientas de gestión del tiempo tanto manuales como informáticas</p> <p>Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar el resultado previsto.</p> <p>Involucrar a los alumnos en debates de evaluación sobre lo que constituye la excelencia y generar ejemplos relevantes que se conecten a sus antecedentes culturales e intereses.</p> <p>Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades fundamentales.</p> <p>Proporcionar alternativas en cuanto a las herramientas y apoyos permitidos.</p> <p>Variar los grados de libertad para considerar un resultado aceptable.</p> <p>Hacer hincapié en el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para toda la escuela de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos</p>
---	--	--



<p>digital (Math ML).</p> <p>Usar texto digital acompañados de voz humana pre- grabada (por ejemplo, Daisy Talking Books).</p> <p>Permitir la flexibilidad y el acceso sencillo a las representaciones múltiples de notaciones donde sea apropiado (por ejemplo, fórmulas, problemas de palabras, gráficos).</p> <p>Ofrecer clarificaciones de la notación mediante listas de términos clave.</p> <p>Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.</p> <p>Enlazar palabras clave del vocabulario a su definición y pronunciación tanto en las lenguas dominantes como en las maternas.</p> <p>Definir el vocabulario de dominio específico (por ejemplo, las claves o leyendas en los estudios sociales) utilizando tanto términos de dominio específico como términos comunes.</p> <p>Proporcionar herramientas electrónicas para la traducción o enlaces a glosarios multilingües en la Web.</p> <p>Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, videos, etc.).</p> <p>Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo o una ecuación matemática), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración,</p>	<p>Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo,</p> <p>que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar)</p> <p>Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades (por ejemplo, integrar software para la lectura y escritura).</p> <p>Proporcionar diferentes tipos de feedback (por ejemplo, feedback que es accesible porque puede ser personalizado para aprendizajes individuales).</p> <p>Proporcionar múltiples ejemplos de soluciones novedosas a problemas reales.</p> <p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p>	<p>diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p> <p>Fomentar y apoyar las oportunidades de interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores).</p> <p>Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia, que se centre en el desarrollo de la eficacia y la auto- conciencia, y que fomente el uso de estrategias y apoyos específicos para afrontar un desafío.</p> <p>Proporcionar feedback que enfatice el esfuerzo, la mejora, el logro o aproximación hacia un estándar, mejor que en el rendimiento concreto.</p> <p>Proporcionar feedback específico, con frecuencia y en el momento oportuno.</p> <p>Proporcionar feedback que sea sustantivo e informativo, más que comparativo o competitivo.</p> <p>Proporcionar feedback que modele cómo incorporar la evaluación dentro de las estrategias positivas para el éxito futuro, incluyendo la identificación de</p>
---	--	---



<p>danza/movimiento, diagrama, tabla modelo, vídeo, viñeta de cómic, guión gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).</p> <p>Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones, ecuaciones, gráficas o diagramas.</p>	<p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>patrones de errores y de respuestas incorrectas.</p>
<p><i>Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión</i></p>	<p><i>Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</i></p>	<p><i>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</i></p>



<p>Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).</p> <p>Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL -Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante demostraciones o modelos.</p> <p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Hacer conexiones curriculares explícitas (por ejemplo, enseñar estrategias de escritura en la clase de conocimiento del medio).</p> <p>Destacar o enfatizar los elementos clave en los textos, gráficos, diagramas, fórmulas, etc.</p> <p>Usar esquemas, organizadores gráficos, rutinas de organización de unidades y conceptos y rutinas de “dominio de conceptos” para destacar ideas clave y relaciones.</p> <p>Usar múltiples ejemplos y contraejemplos para enfatizar las ideas principales.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cada paso</p>	<p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p> <p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por</p>	<p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación como puede ser reducir la frecuencia de los brotes de agresividad en respuesta a la frustración.</p> <p>Incrementar el tiempo de concentración en una tarea aunque se produzcan distracciones.</p> <p>Aumentar la frecuencia con la que se dan la auto-reflexión y los auto-refuerzos.</p> <p>Proporcionar guías, mentores o apoyos que modelen el proceso a seguir para establecer las metas personales adecuadas que tengan en cuenta tanto las fortalezas como las debilidades de cada uno.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la auto-reflexión y la identificación de objetivos personales.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos, apoyos y feedback para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestionar la frustración.• Buscar apoyo emocional externo. <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Manejar adecuadamente las fobias o miedos y los juicios sobre la aptitud “natural” (por ejemplo, “¿Cómo puedo mejorar en las áreas que me exigen mayor esfuerzo?” mejor que “No soy bueno en matemáticas”)</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>
--	--	---



<p>en cualquier proceso secuencial.</p> <p>Proporcionar diferentes métodos y estrategias de organización (tablas y algoritmos para procesar operaciones matemáticas).</p> <p>Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección e itinerarios opcionales a través de los contenidos (por ejemplo, explorar ideas principales mediante obras de teatro, arte y literatura, películas u otros medios).</p> <p>Agrupar la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva (por ejemplo, presentando la secuencia principal a través de una presentación como puede ser en Powerpoint).</p> <p>Eliminar los elementos distractores o accesorios salvo que sean esenciales para el objetivo de aprendizaje.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación, organizadores, notas, recordatorios electrónicos, etc.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Incorporar oportunidades explícitas para la revisión y la práctica.</p> <p>Proporcionar plantillas, organizadores gráficos, mapas</p>	<p>ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la autorreflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>cotidiana.</p> <p>Ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para facilitar el proceso de aprender a recabar y representar de manera gráfica datos de las propias conductas, con el propósito de controlar los cambios en dichas conductas.</p> <p>Usar actividades que incluyan un medio por el cual los estudiantes obtengan feedback y tengan acceso a recursos alternativos (por ejemplo, gráficas, plantillas, sistemas de retroalimentación en pantalla,...) que favorezcan el reconocimiento del progreso de una manera comprensible y en el momento oportuno.</p>
--	--	---



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

<p>conceptuales que faciliten la toma de apuntes.</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos (por ejemplo, redes de palabras, mapas de conceptos incompletos).</p> <p>Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p> <p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones (por ejemplo, diferentes tipos de problemas que puedan resolverse con ecuaciones lineales, usar los principios de la física para construir un parque de juegos).</p> <p>De vez en cuando, dar la oportunidad de crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</p>		
---	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º BACHILLERATO 2024-25



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



IES Padre Isla
Av. Facultad, 45 (24004 León)
Tlf. 987 200 100/ Fax 987 262 412
e-mail: info@iespadreisla.es



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO I

1º BACHILLERATO

ÍNDICE

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

ANEXOS



a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

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

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

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

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

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

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

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

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de



manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

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

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

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

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

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

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

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una



aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

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

		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 Cultural					Vinculación Decreto Currículo			
		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
Dibujo Técnico	Competencia Específica 1	1	1	1						1		1		1		1					1			1		1								1	1		1			13
	Competencia Específica 2		1							1	1		1						1						1													1		9
	Competencia Específica 3									1	1	1	1						1					1	1					1	1		1				1		11	
	Competencia Específica 4		1							1	1		1			1			1				1	1	1						1			1			1		13	
	Competencia Específica 5										1	1	1		1	1	1		1					1	1						1	1				1		12		

c) Metodología didáctica.

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza favorecerá la motivación por aprender siendo los alumnos/as los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor partirá de los conocimientos previos y planteará situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado resolverá haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

Las explicaciones teóricas con dibujos sobre la pizarra irán acompañadas de proyecciones de vídeo, aplicaciones informáticas y ejercicios o problemas supervisados en clase y resueltos, en ocasiones, de forma colectiva, siempre conectando la materia con sus aplicaciones en la vida real.



d) Secuencia de unidades temporales de programación.

<i>SITUACIONES DE APRENDIZAJE: 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I</i>		
ORDEN	TÍTULO	SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	<i>SA 1: EL DIBUJO TÉCNICO EN LA HISTORIA</i>	3
	<i>SA 2: APLICACIONES DEL DIBUJO TÉCNICO AL MUNDO ACTUAL</i>	2
	<i>SA 3: MATERIALES Y TRAZADOS FUNDAMENTALES</i>	8
	<i>SA 4: PROPORCIONALIDAD</i>	8
	<i>SA 5: POLÍGONOS</i>	12
	<i>SA 6: TRANSFORMACIONES</i>	8
SEGUNDO TRIMESTRE	<i>SA 7: TANGENCIAS</i>	8
	<i>SA 8: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA</i>	6
	<i>SA 9: SISTEMA DIÉDRICO</i>	16
	<i>SA 10: SISTEMA ACOTADO</i>	6
TERCER TRIMESTRE	<i>SA 11: SISTEMA AXONOMÉTRICO</i>	12
	<i>SA 12: SISTEMA CÓNICO</i>	8
	<i>SA 13: ESCALAS</i>	10
	<i>SA 14: NORMALIZACIÓN</i>	10
	<i>SA 15: CAD</i>	5

e) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

No se hace uso de ningún libro de texto

	Materiales	Recursos
Impresos	<ul style="list-style-type: none"> –Libros del departamento –Trabajos de cursos pasados –Fichas –Fotocopias –Láminas 	<ul style="list-style-type: none"> –Soportes: papel, cartulina, papel isométrico, papel milimetrado, papel cuadriculado, etc.
Digitales e informáticos	<ul style="list-style-type: none"> –Presentaciones Power Point –Programas de diseño informático 	<ul style="list-style-type: none"> –Proyector con pantalla
Medios audiovisuales y multimedia	<ul style="list-style-type: none"> –Vídeos tutoriales –Documentales 	<ul style="list-style-type: none"> –Internet –Youtube



Manipulativos	–Pizarra blanca con rotuladores de colores	–Instrumentos gráficos: portaminas, rotuladores, estilógrafos, lápices de distintas durezas, gomas, lápices de colores, compás, etc. –Reglas: escuadra, cartabón, regla graduada, escalímetro, plantillas.
Otros	–Mesas y taburetes de dibujo –Un tablón de anuncios y para exponer trabajos	–Una mesa con tecnógrafo

f) 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)
IPI Leo	creación de imágenes	todas
OBNI	creación de imágenes	todas
Club de lectura	creación de imágenes	todas
Proyectos Erasmus y Etwinning	creación de imágenes	todas
Jornada poético musical	creación de imágenes	todas
Proyecto SOSstentIPI/ Renaturalización	creación de imágenes	todas
Padre IslAstronomía	creación de imágenes	todas
Premios de investigación IPI	creación de imágenes	todas
Jornada de Internet Segura	creación de imágenes	todas
Día Internacional del Flamenco	creación de imágenes	todas
Celebración 8M	creación de imágenes	todas
Celebración 25N	creación de imágenes	todas
Celebración del día de la Constitución	creación de imágenes	todas
Radio IPI	creación de imágenes	todas
La hora del código *	creación de imágenes	todas

g) Actividades complementarias y extraescolares.

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
---	--	---



<p>Visitas a museos, salas de exposiciones y asistencia a talleres didácticos que según su futura programación desarrollen aspectos de la programación del área.</p>	<p>MUSEO DEL PRADO MNCARS CENTRO BOTÍN SANTANDER GUGGENHEIM MUSAC FCAYC ILC CLA ALBÉITAR MUSEO DE LEÓN MUSEO BOTINES EL PALACÍN PALACIO CONGRESOS</p>	<p>SA 10: <i>PERSPECTIVA CÓNICA</i> SA 13: <i>PROYECTOS</i></p>
<p>–Exposiciones periódicas con trabajos del alumnado en tabloneros de anuncios</p>		<p>Todo el curso</p>

h) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Se desarrollan en el ANEXO III de esta programación.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
A	Medidas de Refuerzo Educativo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
C	Plan de Recuperación	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
D	Plan de Enriquecimiento Curricular	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
E	Adaptación Curricular Significativa	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.



<i>ACCIONES (atención a la diversidad)</i>	<i>METODOLOGÍA (atención a la diversidad)</i>
<ul style="list-style-type: none">-Actividades variadas-Distintos grados de dificultad-Materiales y recursos didácticos variados-Variedad metodológica-Diversos agrupamientos de los alumnos/as-Actividades de refuerzo y recuperación para suspensos-Actividades de enriquecimiento y ampliación basada en aprendizaje por proyectos-Adaptaciones curriculares significativas y no significativas-Diversos instrumentos y métodos de evaluación-Flexibilidad en plazos de entrega-Mobiliario adaptado-Preferencia de vías de comunicación (oral, escrita, ordenador...)-Colocación en el aula (problemas de atención, hiperactividad, visión, audición o apoyo de compañeros,...)	<p>La atención a la diferencia de capacidades, interés y necesidades se reflejará no sólo en la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza, sino también en la selección de las actividades y las opciones metodológicas, favoreciendo distintas preferencias de aprendizaje y distintos ritmos.</p> <p>Para ello es fundamental detectar esas diferencias a partir de la evaluación inicial y de la información extraída del día a día en el aula, así como de los informes del Departamento de Orientación y del expediente académico de cada alumno.</p> <p>El profesor tendrá en cuenta las peculiaridades individuales cuando se planteen contenidos y actividades, para que el alumno pueda manejar y ubicar los conceptos aprendidos en sus esquemas de conocimiento y obtener las capacidades oportunas.</p> <p>A la hora de evaluar, el tratamiento de la diversidad implica la no comparación de cada alumno con la media de la clase, es decir no establecer un nivel general ni un normotipo sino evaluar de una manera individual, tener en cuenta su nivel previo, sus circunstancias personales, su esfuerzo, su motivación, etc.</p> <p>Dentro de la diversidad se debe tener en cuenta la presencia de alumnos/as/as de integración, de diversificación, aquellos que necesitan apoyo, ya sea dentro o fuera de la clase, o los que necesitan atención de enseñanza compensatoria; así como las oportunas adaptaciones curriculares que se deban elaborar a lo largo del curso a los alumnos/as con necesidades especiales.</p>

i) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (en la pág. 12)

j) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Constantemente se revisa la trayectoria formativa de los grupos reflexionando sobre nuestra práctica docente. Se trata el desarrollo de la programación analizando los desfases, tomando las medidas correctoras y proponiendo los reajustes necesarios para obtener los resultados satisfactorios. Para ello debemos tener en cuenta los Indicadores de logro.

Teniendo en cuenta aspectos como:

–Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.

–Adecuación de los materiales y recursos didácticos y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

- Motivación inicial de los alumnos/as.
- Presentación de contenidos: relacionando los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos del alumno.
- Actividades variadas en el aula (de diagnóstico, de introducción...), trabajos en grupo...
- Seguimiento y control del proceso de enseñanza-aprendizaje: revisión de contenidos y actividades, adecuación de tiempos...
- Diversidad: ritmos de aprendizaje de los alumnos/as, coordinación con otros profesionales, participación de las familias...
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de **centro**.

<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>
Coherencia con el Currículo	Análisis de la alineación entre la programación y los estándares curriculares, así como la revisión de documentos oficiales.	Principio de curso	Todos los miembros del Departamento
Metodología y Estrategias Pedagógicas	Observación en el aula, registros de la participación de los estudiantes y análisis de las actividades realizadas.	Durante todo el curso	Cada docente individualmente
Participación de los Estudiantes	Registro de la participación en actividades, encuestas de satisfacción estudiantil y observación en el aula.	Tras cada actividad	Los docentes implicados
Cumplimiento de Objetivos	Revisión de los resultados de las pruebas objetivas y la evaluación continua a lo largo del curso.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente y los que imparten el mismo nivel en conjunto
Relevancia de los Contenidos	Encuestas o cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre la relevancia de los contenidos.	Al final de cada trimestre	Cada profesor individualmente
Evaluación y Retroalimentación	Revisión de las pruebas escritas, rúbricas utilizadas para evaluar proyectos y retroalimentación proporcionada a los estudiantes.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente



Adaptación a la Diversidad	Análisis de la presencia de estrategias diferenciadas en la programación y revisión de los registros de adaptaciones realizadas.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Uso Eficiente de Recursos	Evaluación del aprovechamiento de materiales didácticos, revisión de informes sobre el estado y uso de recursos disponibles.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Innovación Educativa	Registro de la implementación de nuevas metodologías, análisis de proyectos innovadores y feedback de los estudiantes.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento

Propuestas de mejora:

Con posterioridad a esta evaluación y, tras la elaboración de la memoria anual del departamento, se hará, a su final, la propuesta de mejora de la programación de cara al curso siguiente.



Los criterios de evaluación y los contenidos de Dibujo Técnico I son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)	6 %	A.1 A.2	CT1 CT2 CT4 CT5	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	1 2
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)	6 %	A.3 A.4 A.5 A.7	CT1 CT2			3 4
2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)	6 %	A.6	CT1 CT2			5 6
2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	6 %	A.8	CT1 CT2			7



Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)						
3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)	6 %	B.1 B.2	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	8
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	6 %	B.3 B.4	CT1 CT2			9
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)	6 %	B.5	CT1 CT2			10
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	6 %	B.6	CT1 CT2			11
3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada,	6 %	B.6	CT1 CT2			11



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)						
3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)	6 %	B.7	CT1 CT2		12	
3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)	6 %	A.9	CT1 CT2		TODAS	
4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)	6 %	C.1 C.2 C.3	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	
4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)	6 %	C.4	CT1 CT2			14
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	6 %	C.3	CT1 CT2			14



4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)	6 %	C	CT1 CT2	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	13
5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)	5 %	D	CT1 CT2			15
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	5 %	D	CT1 CT2			15

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES

La evaluación suspensa se podrá recuperar durante la evaluación siguiente realizando y presentando los trabajos que no hayan alcanzado el nivel mínimo exigido, estén inacabados o no se hayan realizado y/o con los exámenes que determine el profesor a lo largo del curso o al final, estudiando cada caso individualizadamente.

PRUEBA EXTRAORDINARIA Y FINAL DEL CURSO

A final de curso se evaluará la 3ª evaluación y, después, se realizará la evaluación final.

En el periodo entre ambas los alumnos/as que tengan que recuperar materia para aprobar la asignatura realizarán en el aula actividades bajo las indicaciones y supervisión del profesor para concluir los trabajos no presentados, inacabados o incorrectos, y se realizarán los exámenes sobre la materia correspondiente a cada caso, teniendo la opción de la prueba extraordinaria.



PLAN DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO QUE HA PROMOCIONADO CON ASIGNATURAS SUSPENSAS

El alumnado que suspenda la materia y la curse en el siguiente año la recuperará con nota de suficiente con aprobar la primera evaluación del curso actual.

Si no la aprueba, no cursa la asignatura o quiere mayor nota, el jefe de departamento le informará de la forma de recuperarla mediante la entrega de trabajos y/o exámenes y los plazos correspondientes teniendo en cuenta de manera individual los informes del curso pasado.

Cuando la pendiente sea de 1º de Bachillerato debida al cambio de optativa o modalidad, dada la continuidad de la materia del Dibujo Técnico, se recuperará con nota de suficiente con aprobar una evaluación del curso actual y si no la aprueba, o quiere mayor nota, el jefe de departamento le comunicará la manera de recuperarla mediante la entrega de trabajos y/o exámenes y los plazos correspondientes; en ambos casos si el alumno/a supera el 2º curso la nota de 1º será la misma que obtuvo al final en 2º.

k) Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

Se incentivará la lectura mediante actividades de ilustración de textos literarios de forma que la lectura deberá permitir extraer tanto el sentido del texto como las sugerencias visuales que hagan posible dichas ilustraciones. Así mismo se exigirá el uso de un vocabulario técnico preciso propio del área y su dominio mediante el uso del diccionario y de glosarios suministrados por los profesores.

Se plantearán actividades de interacción entre los lenguajes de la imagen y de la palabra. También se relacionarán los movimientos artísticos estudiados con los correspondientes literarios.

1) LISTA DE LECTURAS

TEMA	TÍTULO	CURSO	AUTOR
Filosofía-Geometría	<i>Elementos</i>	1º BACH	Euclides
Arquitectura	<i>Los pilares de la tierra</i>	1ºBACH	Ken Follet

2) ACTIVIDADES

–Lectura, investigación y escritura de las biografías artistas, arquitectos o ingenieros y definiciones de estilos artísticos usando libros de Historia del Arte e Internet.

–Búsqueda en Internet del catálogo de editoriales, para acercarlos a las publicaciones relacionadas con el arte y el diseño.

Se trata de fomentar en el alumnado, a través de la lectura y la escritura, una actitud reflexiva y crítica ante lo que sucede en el entorno y lo que ha ocurrido en otros contextos geográficos o históricos y de que valore el hábito de lectura como una herramienta para el autoaprendizaje y un elemento de disfrute personal. Así como la relación de las imágenes y el arte con las expresiones y estilos literarios actuales y a lo largo de la historia

Se propone la celebración del Día Internacional del Libro, que se conmemora cada 23 de abril, buscando algún texto literario referido al árbol que hayan encontrado en sus lecturas realizando con ellas una actividad complementaria y conectándolo así con el día del árbol, que en España se celebra el día 21 de marzo.



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

A. Fundamentos geométricos.

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

B. Geometría proyectiva.

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

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

D. Sistemas CAD.

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



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

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

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE BACHILLERATO

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

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

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

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

CT5. Las destrezas para una correcta expresión escrita.



ANEXO III: PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<i>Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción</i>	<i>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</i>	<i>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</i>
<p>La información debería ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las siguientes características perceptivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tamaño del texto, imágenes, gráficos, tablas o cualquier otro contenido visual. • El contraste entre el fondo y el texto o la imagen. • El color como medio de información o énfasis. • El volumen o velocidad del habla y el sonido. • La velocidad de sincronización del vídeo, animaciones, sonidos, simulaciones, etc. • La disposición visual y otros elementos del diseño. • La fuente de la letra utilizada para los materiales impresos. <p>Utilizar representaciones textuales equivalentes como subtítulos o reconocimiento de voz automático para el lenguaje oral.</p> <p>Proporcionar diagramas visuales, gráficos y</p>	<p>Proporcionar alternativas en los requisitos de ritmo, plazos y motricidad necesarias para interactuar con los materiales educativos, tanto en los que requieren una manipulación física como las tecnologías.</p> <p>Proporcionar alternativas para dar respuestas físicas o por selección (por ejemplo, alternativas a la marca con lápiz o bolígrafo, alternativas para controlar el ratón).</p> <p>Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales a través de las manos, la voz, los conmutadores, joysticks, teclados o teclados adaptados.</p> <p>Proporcionar comandos alternativos de teclado para las acciones con ratón.</p> <p>Utilizar conmutadores y sistemas de barrido para incrementar el acceso independiente y las alternativas al teclado.</p> <p>Proporcionar acceso a teclados alternativos.</p> <p>Personalizar plantillas para pantallas táctiles y teclados.</p> <p>Seleccionar software que permita trabajar con</p>	<p>Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, posibilidades de elección en cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desafío percibido. • El tipo de premios o recompensas disponibles. • El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias. • Las herramientas para recoger y producir información. • El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc. • La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas <p>Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.</p> <p>Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.</p>



<p>notaciones de la música o el sonido.</p> <p>Proporcionar transcripciones escritas de los vídeos o los clips de audio.</p> <p>Proporcionar intérpretes de Lengua de Signos Española (LSE) para el castellano hablado.</p> <p>Proporcionar claves visuales o táctiles equivalentes (por ejemplo, vibraciones) para los sonidos o las alertas.</p> <p>Proporcionar descripciones visuales y/o emocionales para las interpretaciones musicales.</p> <p>Proporcionar descripciones (texto o voz) para todas las imágenes, gráficos, vídeos o animaciones.</p> <p>Proporcionar alternativas táctiles (gráficos táctiles u objetos de referencia) para los efectos visuales que representan conceptos.</p> <p>Proporcionar objetos físicos y modelos espaciales para transmitir perspectiva o interacción.</p> <p>Proporcionar claves auditivas para las ideas principales y las transiciones en la información visual.</p> <p>Seguir los estándares en accesibilidad (NIMAS, DAISY, etc.) cuando se crean textos digitales.</p> <p>Permitir la participación de un ayudante competente o un compañero para leer el texto en voz alta.</p> <p>Proporcionar el acceso a software de texto-a-voz.</p>	<p>teclados alternativos y teclas de acceso.</p>	<p>Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes• Culturalmente sensibles y significativas.• Socialmente relevantes.• Adecuadas para cada edad y capacidad• Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros. <p>Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes.</p> <p>Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación.</p> <p>Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades.</p> <p>Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa.</p> <p>Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula. Reducir los niveles de incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar gráficos, calendarios, programas, recordatorios, etc. que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.• Crear rutinas de clase.
---	--	--



		<ul style="list-style-type: none"> Alertas y pre-visualizaciones que permitan a los estudiantes anticiparse y estar preparados para los cambios en las actividades, programas y eventos novedosos. Opciones que puedan, en contraposición a lo anterior, maximizar lo inesperado, la sorpresa o la novedad en las actividades muy rutinarias. <p>Variar los niveles de estimulación sensorial:</p> <p>Variación en cuanto a la presencia de ruido de fondo o de estimulación visual, el número de elementos, de características o de ítems que se presentan a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades. Modificar las demandas sociales requeridas para aprender o realizar algo, el nivel percibido de apoyo y protección y los requisitos para hacer una presentación en público y la evaluación. Implicar en debates a todos los estudiantes de la clase.
<p><i>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</i></p>	<p><i>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</i></p>	<p><i>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</i></p>
<p>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, especialmente de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos.</p>	<p>Componer o redactar en múltiples medios como: texto, voz, dibujo, ilustración, diseño, cine, música, movimiento, arte visual, escultura o vídeo.</p> <p>Usar objetos físicos manipulables (por ejemplo,</p>	<p>Pedir a los estudiantes que formulen el objetivo de manera explícita o que lo replanteen.</p> <p>Presentar el objetivo de diferentes maneras.</p>



<p>Proporcionar símbolos gráficos con descripciones de texto alternativas.</p> <p>Resaltar cómo los términos, expresiones o ecuaciones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos.</p> <p>Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones).</p> <p>Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, notaciones de dominios específicos, teoremas y propiedades menos conocidas, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, jerga, lenguaje arcaico, coloquialismos y dialectos).</p> <p>Clarificar la sintaxis no familiar (en lenguas o fórmulas matemáticas) o la estructura subyacente (en diagramas, gráficos, ilustraciones, exposiciones extensas o narraciones), a través de alternativas que permitan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Resaltar las relaciones estructurales o hacerlas más explícitas.• Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente• Hacer explícitas las relaciones entre los elementos (por ejemplo, resaltar las palabras de transición en un ensayo, enlaces entre las ideas en un mapa conceptual, etc.) <p>Permitir el uso del software de síntesis de voz.</p> <p>Usar voz automática con la notación matemática</p>	<p>bloques, modelos en 3D, regletas).</p> <p>Usar medios sociales y herramientas Web interactivas (por ejemplo, foros de discusión, chats, diseño Web, herramientas de anotación, guiones gráficos, viñetas de cómic, presentaciones con animaciones).</p> <p>Resolver los problemas utilizando estrategias variadas.</p> <p>Proporcionar correctores ortográficos, correctores gramaticales, y software de predicción de palabras.</p> <p>Proporcionar software de reconocimiento y conversores texto-voz, dictados grabaciones, etc.</p> <p>Proporcionar calculadoras, calculadoras gráficas, diseños geométricos o papel cuadriculado o milimetrado para gráficos, etc.</p> <p>Proporcionar comienzos o fragmentos de frases.</p> <p>Usar páginas web de literatura, herramientas gráficas, o mapas conceptuales, etc.</p> <p>Facilitar herramientas de diseño por Ordenador (CAD), software para notaciones musicales (por escrito) y software para notaciones matemáticas.</p> <p>Proporcionar materiales virtuales o manipulativos para matemáticas (por ejemplo, bloques en base-10, bloques de álgebra).</p> <p>Usar aplicaciones Web (por ejemplo, wikis, animaciones, presentaciones).</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de simulación (por ejemplo, modelos que demuestren los mismos resultados pero utilizando diferentes enfoques, estrategias, habilidades, etc.).</p>	<p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.</p> <p>Demostrar el uso de herramientas de gestión del tiempo tanto manuales como informáticas</p> <p>Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar el resultado previsto.</p> <p>Involucrar a los alumnos en debates de evaluación sobre lo que constituye la excelencia y generar ejemplos relevantes que se conecten a sus antecedentes culturales e intereses.</p> <p>Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades fundamentales.</p> <p>Proporcionar alternativas en cuanto a las herramientas y apoyos permitidos.</p> <p>Variar los grados de libertad para considerar un resultado aceptable.</p> <p>Hacer hincapié en el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para toda la escuela de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos</p>
---	--	--



<p>digital (Math ML).</p> <p>Usar texto digital acompañados de voz humana pre- grabada (por ejemplo, Daisy Talking Books).</p> <p>Permitir la flexibilidad y el acceso sencillo a las representaciones múltiples de notaciones donde sea apropiado (por ejemplo, fórmulas, problemas de palabras, gráficos).</p> <p>Ofrecer clarificaciones de la notación mediante listas de términos clave.</p> <p>Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.</p> <p>Enlazar palabras clave del vocabulario a su definición y pronunciación tanto en las lenguas dominantes como en las maternas.</p> <p>Definir el vocabulario de dominio específico (por ejemplo, las claves o leyendas en los estudios sociales) utilizando tanto términos de dominio específico como términos comunes.</p> <p>Proporcionar herramientas electrónicas para la traducción o enlaces a glosarios multilingües en la Web.</p> <p>Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, vídeos, etc.).</p> <p>Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo o una ecuación matemática), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración,</p>	<p>Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo,</p> <p>que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar)</p> <p>Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades (por ejemplo, integrar software para la lectura y escritura).</p> <p>Proporcionar diferentes tipos de feedback (por ejemplo, feedback que es accesible porque puede ser personalizado para aprendizajes individuales).</p> <p>Proporcionar múltiples ejemplos de soluciones novedosas a problemas reales.</p> <p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p>	<p>diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p> <p>Fomentar y apoyar las oportunidades de interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores).</p> <p>Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia, que se centre en el desarrollo de la eficacia y la auto- conciencia, y que fomente el uso de estrategias y apoyos específicos para afrontar un desafío.</p> <p>Proporcionar feedback que enfatice el esfuerzo, la mejora, el logro o aproximación hacia un estándar, mejor que en el rendimiento concreto.</p> <p>Proporcionar feedback específico, con frecuencia y en el momento oportuno.</p> <p>Proporcionar feedback que sea sustantivo e informativo, más que comparativo o competitivo.</p> <p>Proporcionar feedback que modele cómo incorporar la evaluación dentro de las estrategias positivas para el éxito futuro, incluyendo la identificación de</p>
---	--	---



<p>danza/movimiento, diagrama, tabla modelo, vídeo, viñeta de cómic, guión gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).</p> <p>Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones, ecuaciones, gráficas o diagramas.</p>	<p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>patrones de errores y de respuestas incorrectas.</p>
<p><i>Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión</i></p>	<p><i>Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</i></p>	<p><i>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</i></p>



<p>Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).</p> <p>Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL -Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante demostraciones o modelos.</p> <p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Hacer conexiones curriculares explícitas (por ejemplo, enseñar estrategias de escritura en la clase de conocimiento del medio).</p> <p>Destacar o enfatizar los elementos clave en los textos, gráficos, diagramas, fórmulas, etc.</p> <p>Usar esquemas, organizadores gráficos, rutinas de organización de unidades y conceptos y rutinas de “dominio de conceptos” para destacar ideas clave y relaciones.</p> <p>Usar múltiples ejemplos y contra-ejemplos para enfatizar las ideas principales.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cada paso</p>	<p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p> <p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por</p>	<p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación como puede ser reducir la frecuencia de los brotes de agresividad en respuesta a la frustración.</p> <p>Incrementar el tiempo de concentración en una tarea aunque se produzcan distracciones.</p> <p>Aumentar la frecuencia con la que se dan la auto-reflexión y los auto-refuerzos.</p> <p>Proporcionar guías, mentores o apoyos que modelen el proceso a seguir para establecer las metas personales adecuadas que tengan en cuenta tanto las fortalezas como las debilidades de cada uno.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la auto-reflexión y la identificación de objetivos personales.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos, apoyos y feedback para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestionar la frustración.• Buscar apoyo emocional externo. <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Manejar adecuadamente las fobias o miedos y los juicios sobre la aptitud “natural” (por ejemplo, “¿Cómo puedo mejorar en las áreas que me exigen mayor esfuerzo?” mejor que “No soy bueno en matemáticas”)</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>
---	--	---



<p>en cualquier proceso secuencial.</p> <p>Proporcionar diferentes métodos y estrategias de organización (tablas y algoritmos para procesar operaciones matemáticas).</p> <p>Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección e itinerarios opcionales a través de los contenidos (por ejemplo, explorar ideas principales mediante obras de teatro, arte y literatura, películas u otros medios).</p> <p>Agrupar la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva (por ejemplo, presentando la secuencia principal a través de una presentación como puede ser en Powerpoint).</p> <p>Eliminar los elementos distractores o accesorios salvo que sean esenciales para el objetivo de aprendizaje.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación, organizadores, notas, recordatorios electrónicos, etc.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Incorporar oportunidades explícitas para la revisión y la práctica.</p> <p>Proporcionar plantillas, organizadores gráficos, mapas</p>	<p>ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>cotidiana.</p> <p>Ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para facilitar el proceso de aprender a recabar y representar de manera gráfica datos de las propias conductas, con el propósito de controlar los cambios en dichas conductas.</p> <p>Usar actividades que incluyan un medio por el cual los estudiantes obtengan feedback y tengan acceso a recursos alternativos (por ejemplo, gráficas, plantillas, sistemas de retroalimentación en pantalla,...) que favorezcan el reconocimiento del progreso de una manera comprensible y en el momento oportuno.</p>
--	--	---



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

conceptuales que faciliten la toma de apuntes.

Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos (por ejemplo, redes de palabras, mapas de conceptos incompletos).

Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)

Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones (por ejemplo, diferentes tipos de problemas que puedan resolverse con ecuaciones lineales, usar los principios de la física para construir un parque de juegos).

De vez en cuando, dar la oportunidad de crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO

2024-25



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



IES Padre Isla
Av. Facultad, 45 (24004 León)
Tlf. 987 200 100/ Fax 987 262 412
e-mail: info@iespadreisla.es



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º DE ESO

ÍNDICE

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

ANEXOS



a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas gráfico-plásticas como también en los medios audiovisuales, dando lugar a una recepción de la imagen desde una perspectiva más amplia y diversa.

La materia Expresión Artística tiene como finalidad desarrollar en el alumnado unas capacidades expresivas, perceptivas y estéticas que darán lugar a una comprensión más real y crítica de su entorno, además de que adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico- tecnológico y motriz; así como prepararles para su incorporación a estudios posteriores, para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos. Ayudará en este proceso el conocimiento de lenguajes visuales y audiovisuales que se traducirá en el desarrollo de un pensamiento creador a partir de procesos cognitivos, emocionales y afectivos que, por otro lado, están relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 vinculados con aspectos de dimensión social y de sostenibilidad.

b) Diseño de la evaluación inicial.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Número de sesiones</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>Observaciones</i>
1.1-1.2	Prueba escrita, cuestionario	2	Coevaluación	<p>La evaluación inicial debe permitir comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia además de sus intereses por el mundo de la imagen y el arte. Se llevará a cabo a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación y aporten información de su pasado académico y personal.</p> <p>Las fechas en las que se realizará la evaluación inicial serán en torno a los primeros diez días del comienzo del curso y previo a la convocatoria de la reunión inicial del equipo docente.</p> <p>Se realizará mediante representación gráfica y expresión escrita de cada uno los alumnos/as para contrastar los conocimientos del momento así como sus intereses, con una posterior puesta en común con el grupo.</p>
2.1	Dibujo	2	Coevaluación	

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

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

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y



manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus



finés, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis.

Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.



		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 Decreto Currículo
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	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		
Expresión Artística	Competencia Específica 1	1	1	1				1						1	1									1			1					1	1			11	
	Competencia Específica 2										1								1					1								1	1			9	
	Competencia Específica 3														1	1			1							1						1	1			10	
	Competencia Específica 4	1							1		1				1				1									1				1	1			13	

d) Metodología didáctica.

Estas orientaciones se concretan para la materia 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.

De acuerdo con las orientaciones metodológicas, la propuesta docente se basará en el enfoque experimental y creativo, propio de la materia, considerando las condiciones específicas de los alumnos/as tanto han de forma individual como el grupo.

En este sentido, se fomentará un buen clima de convivencia en el aula para favorecer el intercambio fluido de información y experiencias, facilitándose la adquisición de nuevos conocimientos.

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje resulte eficaz es necesario tomar como referencia su nivel actual, es decir, los conocimientos previos que cada alumno ya posee.

Durante la primera evaluación los alumnos/as se aplicarán al autoconocimiento en el uso correcto de los instrumentos básicos de trabajo en las disciplinas gráfico plásticas y audiovisuales para ir descubriendo la necesidad de adoptar las técnicas más efectivas en el manejo de esos recursos: lapiceros, rotuladores, bolígrafos, reglas, compás, programas informáticos para el tratamiento de imágenes y de sonido, desarrollando actividades básicas que los lleve a familiarizarse con esos recursos, incluyendo los conocimientos transversales.

Las explicaciones teóricas con dibujos sobre la pizarra y esquemas irán acompañados de proyecciones de vídeo, aplicaciones informáticas y ejercicios, trabajos o problemas supervisados en clase y resueltos, en ocasiones, de forma colectiva, siempre conectando la materia con sus aplicaciones en la vida real.



e) Secuencia de unidades temporales de programación.

<i>SITUACIONES DE APRENDIZAJE: 4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA</i>		
<i>ORDEN</i>	<i>TÍTULO</i>	<i>SESIONES</i>
<i>PRIMER TRIMESTRE</i>	<i>SA 1: SOPORTES Y TÉCNICAS SECAS</i>	<i>4</i>
	<i>SA 2: SOPORTES Y TÉCNICAS HÚMEDAS</i>	<i>4</i>
	<i>SA 3: EL DIBUJO, CONTORNO, TEXTURA, CLAROSCURO, FIGURA HUMANA</i>	<i>6</i>
	<i>SA 4: LA PINTURA, COLOR, CLARIDAD, INTENSIDAD, SATURACIÓN</i>	<i>4</i>
	<i>SA 5: LA ESCULTURA, TÉCNICAS ADITIVAS Y SUSTRACTIVAS</i>	<i>4</i>
	<i>SA 6: GRABADO Y ESTAMPACIÓN</i>	<i>6</i>
<i>SEGUNDO TRIMESTRE</i>	<i>SA 7: GRAFITI Y MURALISMO</i>	<i>3</i>
	<i>SA 8: VANGUARDIAS HISTÓRICAS. CUBISMO, SURREALISMO....</i>	<i>3</i>
	<i>SA 9: NEOVANGUARDIAS, PERFORMANCE, LAND ART, CONCEPTUAL...</i>	<i>4</i>
	<i>SA 10: GEOMETRÍA Y DISEÑO. DIBUJO TÉCNICO EN LAS ARTES</i>	<i>4</i>
<i>TERCER TRIMESTRE</i>	<i>SA 11: EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD</i>	<i>4</i>
	<i>SA 12: FOTOGRAFÍA.</i>	<i>5</i>
	<i>SA 13: CÓMIC</i>	<i>6</i>
	<i>SA 14: CINE Y STORY-BOARD</i>	<i>6</i>
	<i>SA 15: EXPLORANDO EL PATRIMONIO ARTÍSTICO DE CASTILLA Y LEÓN</i>	<i>3</i>

f) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

No se hace uso de ningún libro de texto

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Libros del departamento –Trabajos de cursos pasados –Fichas –Fotocopias –Láminas 	<ul style="list-style-type: none"> –Soportes: papel, cartulina, madera, tela, arcilla, materiales de desecho, etc.
<i>Digitales e informáticos</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Presentaciones Power Point –Programas de fotografía 	<ul style="list-style-type: none"> –Cámara digital –Proyector con pantalla



Medios audiovisuales y multimedia	<ul style="list-style-type: none"> – Vídeos tutoriales – Documentales – Películas 	<ul style="list-style-type: none"> – Internet – Youtube
Manipulativos	<ul style="list-style-type: none"> – Pizarra blanca con rotuladores de colores 	<ul style="list-style-type: none"> – Instrumentos gráficos: portaminas, rotuladores, pinturas, estilógrafos, lápices de distintas durezas, gomas, lápices de colores, compás, acuarelas, témperas, ceras, etc. – Espátulas. – Palillos de modelar. – Reglas: escuadra, cartabón, regla graduada, escalímetro, plantillas.
Otros	<ul style="list-style-type: none"> – Mesas, caballetes, taburetes de dibujo – Un tablón de anuncios y para exponer trabajos 	

g) 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)
IPI Leo	creación de imágenes	todas
OBNI	creación de imágenes	todas
Club de lectura	creación de imágenes	todas
Proyectos Erasmus y Etwinning	creación de imágenes	todas
Jornada poético musical	creación de imágenes	todas
Proyecto SOSstentIPI/ Renaturalización	creación de imágenes	todas
Padre IslAstronomía	creación de imágenes	todas
Premios de investigación IPI	creación de imágenes	todas
Jornada de Internet Segura	creación de imágenes	todas
Día Internacional del Flamenco	creación de imágenes	todas
Celebración 8M	creación de imágenes	todas
Celebración 25N	creación de imágenes	todas
Celebración del día de la Constitución	creación de imágenes	todas
Radio IPI	creación de imágenes	todas



La hora del código *	creación de imágenes	todas
----------------------	----------------------	-------

h) Actividades complementarias y extraescolares.

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
Visitas a museos, salas de exposiciones y asistencia a talleres didácticos que según su futura programación desarrollen aspectos de la programación del área.	MUSAC FCAYC ILC CLA ALBÉITAR MUSEO DE LEÓN MUSEO BOTINES EL PALACÍN PALACIO CONGRESOS MUSEO DEL PRADO MNCARS CENTRO BOTÍN SANTANDER GUGGENHEIM	SA 8: VANGUARDIAS HISTÓRICAS. CUBISMO, SURREALISMO... SA 9: NEOVANGUARDIAS, PERFORMANCE, LAND ART, CONCEPTUAL... SA 12: FOTOGRAFÍA.
<ul style="list-style-type: none"> –Participación en concursos y certámenes –Exposiciones periódicas con trabajos del alumnado en tabloneros de anuncios –Colaboraciones con publicaciones del centro –Colaboración con otros departamentos –Escenografía teatral –Reportajes fotográficos y de vídeo –Cartelería –Participación en propuestas de reciclaje –Participación en las actividades de la plataforma de cine Platino Educa 		Todo el curso, todas las SA

i) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Se desarrollan en el ANEXO III de esta programación.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa</i>	<i>Observaciones</i>
A	Medidas de Refuerzo Educativo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.



B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
C	Plan de Recuperación	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
D	Plan de Enriquecimiento Curricular	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
E	Adaptación Curricular Significativa	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.

<i>ACCIONES (atención a la diversidad)</i>	<i>METODOLOGÍA (atención a la diversidad)</i>
---	--



<ul style="list-style-type: none"> -Actividades variadas -Distintos grados de dificultad -Materiales y recursos didácticos variados -Variedad metodológica -Diversos agrupamientos de los alumnos/as -Actividades de refuerzo y recuperación para suspensos -Actividades de enriquecimiento y ampliación basada en aprendizaje por proyectos -Adaptaciones curriculares significativas y no significativas -Diversos instrumentos y métodos de evaluación -Flexibilidad en plazos de entrega -Mobiliario adaptado -Preferencia de vías de comunicación (oral, escrita, ordenador...) -Colocación en el aula (problemas de atención, hiperactividad, visión, audición o apoyo de compañeros,...) 	<p>La atención a la diferencia de capacidades, interés y necesidades se reflejará no sólo en la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza, sino también en la selección de las actividades y las opciones metodológicas, favoreciendo distintas preferencias de aprendizaje y distintos ritmos.</p> <p>Para ello es fundamental detectar esas diferencias a partir de la evaluación inicial y de la información extraída del día a día en el aula, así como de los informes del Departamento de Orientación y del expediente académico de cada alumno.</p> <p>El profesor tendrá en cuenta las peculiaridades individuales cuando se planteen contenidos y actividades, para que el alumno pueda manejar y ubicar los conceptos aprendidos en sus esquemas de conocimiento y obtener las capacidades oportunas.</p> <p>A la hora de evaluar, el tratamiento de la diversidad implica la no comparación de cada alumno con la media de la clase, es decir no establecer un nivel general ni un normotipo sino evaluar de una manera individual, tener en cuenta su nivel previo, sus circunstancias personales, su esfuerzo, su motivación, etc.</p> <p>Dentro de la diversidad se debe tener en cuenta la presencia de alumnos/as/as de integración, de diversificación, aquellos que necesitan apoyo, ya sea dentro o fuera de la clase, o los que necesitan atención de enseñanza compensatoria; así como las oportunas adaptaciones curriculares que se deban elaborar a lo largo del curso a los alumnos/as con necesidades especiales.</p>
--	--

j) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag. 14)

k) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Constantemente se revisa la trayectoria formativa de los grupos reflexionando sobre nuestra práctica docente. Se trata el desarrollo de la programación analizando los desfases, tomando las medidas correctoras y proponiendo los reajustes necesarios para obtener los resultados satisfactorios. Para ello debemos tener en cuenta los Indicadores de logro.

Teniendo en cuenta aspectos como:

- Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Motivación inicial de los alumnos/as.



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

- Presentación de contenidos: relacionando los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos del alumno.
- Actividades variadas en el aula (de diagnóstico, de introducción...), trabajos en grupo...
- Seguimiento y control del proceso de enseñanza-aprendizaje: revisión de contenidos y actividades, adecuación de tiempos...
- Diversidad: ritmos de aprendizaje de los alumnos/as, coordinación con otros profesionales, participación de las familias...
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

<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>
Coherencia con el Currículo	Análisis de la alineación entre la programación y los estándares curriculares, así como la revisión de documentos oficiales.	Principio de curso	Todos los miembros del Departamento
Metodología y Estrategias Pedagógicas	Observación en el aula, registros de la participación de los estudiantes y análisis de las actividades realizadas.	Durante todo el curso	Cada docente individualmente
Participación de los Estudiantes	Registro de la participación en actividades, encuestas de satisfacción estudiantil y observación en el aula.	Tras cada actividad	Los docentes implicados
Cumplimiento de Objetivos	Revisión de los resultados de las pruebas objetivas y la evaluación continua a lo largo del curso.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente y los que imparten el mismo nivel en conjunto
Relevancia de los Contenidos	Encuestas o cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre la relevancia de los contenidos.	Al final de cada trimestre	Cada profesor individualmente
Evaluación y Retroalimentación	Revisión de las pruebas escritas, rúbricas utilizadas para evaluar proyectos y retroalimentación proporcionada a los estudiantes.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente



Adaptación a la Diversidad	Análisis de la presencia de estrategias diferenciadas en la programación y revisión de los registros de adaptaciones realizadas.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Uso Eficiente de Recursos	Evaluación del aprovechamiento de materiales didácticos, revisión de informes sobre el estado y uso de recursos disponibles.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Innovación Educativa	Registro de la implementación de nuevas metodologías, análisis de proyectos innovadores y feedback de los estudiantes.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento

Propuestas de mejora:

Con posterioridad a esta evaluación y, tras la elaboración de la memoria anual del departamento, se hará, a su final, la propuesta de mejora de la programación de cara al curso siguiente.



Los criterios de evaluación y los contenidos de Expresión Artística son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>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).	9 %					
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).	9 %	C.1 C.2	CT6 CT7 CT13	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	8 9 15
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).	9 %					
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).	9 %	A	CT9 CT13			
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma	9 %	A	CT9 CT13			



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

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).						
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).	9 %	A B.9	CT9 CT13			
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).	9 %	A B C	CT9 CT13 CT6 CT7 CT8CT14	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	
3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).	9 %	B.3 B.8 B.9 B.12	CT3 CT4 CT6 CT9 CT10 CT13 CT15			11 12 13
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta.	9 %	TODOS	CT9 CT11 CT15			14



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).						todas
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).	9 %	TODOS	CT11	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	
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).	5 %	C.3				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).	5 %	TODOS	CT5			todas

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES

La evaluación suspensa se podrá recuperar durante la evaluación siguiente realizando y presentando los trabajos que no hayan alcanzado el nivel mínimo exigido, estén inacabados o no se hayan realizado.

EVALUACIÓN FINAL DEL CURSO

A principios de junio se evaluará la 3ª evaluación y a finales de junio se realizará la evaluación final.



En el periodo entre ambas los alumnos/as que tengan que recuperar materia para aprobar la asignatura realizarán en el aula actividades bajo las indicaciones y supervisión del profesor para concluir los trabajos no presentados, inacabados o incorrectos, y se realizarán los exámenes sobre la materia correspondiente a cada caso programando de manera individual.

l) Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

Se incentivará la lectura mediante actividades de ilustración de textos literarios de forma que la lectura deberá permitir extraer tanto el sentido del texto como las sugerencias visuales que hagan posible dichas ilustraciones. Así mismo se exigirá el uso de un vocabulario técnico preciso propio del área y su dominio mediante el uso del diccionario y de glosarios suministrados por los profesores.

Se plantearán actividades de interacción entre los lenguajes de la imagen y de la palabra. También se relacionarán los movimientos artísticos estudiados con los correspondientes literarios.

1) LISTA DE LECTURAS

TEMA	TÍTULO	CURSO	AUTOR
Pintura. Fantasía.	<i>El retrato de Dorian Grey</i>	4ºESO	Óscar Wilde
Expresionismo. Caricatura	<i>Luces de Bohemia</i>	4ºESO	Ramón M ^a del Valle- Inclán
Pintura. Museo del Prado	<i>Noche de guerra en el Museo del Prado</i>	4ºESO	Rafael Alberti
Biografías de artistas	<i>Vidas de artistas</i>	4ºESO	Giorgo Vasari
Fotografía	<i>Pequeña historia de la fotografía</i>	4ºESO	Walter Benjamin
Teoría de la fotografía	<i>La cámara lúcida</i>	4ºESO	Roland Barthes
Teoría del arte	<i>La obra de arte en la época de su reproductividad técnica</i>	4ºESO	Walter Benjamin
Historia del arte	<i>Las vanguardias</i>	4ºESO	Valeriano Bozal
Fotografía	<i>Sobre la fotografía</i>	4ºESO	Susan Sontag

2) ACTIVIDADES

–Lectura, investigación y escritura de las biografías artistas y definiciones de estilos artísticos usando libros de Historia del Arte e Internet.

–Búsqueda en Internet del catálogo de editoriales, para acercarlos a las publicaciones relacionadas con el arte y el diseño.

Se trata de fomentar en el alumnado, a través de la lectura y la escritura, una actitud reflexiva y crítica ante lo que sucede en el entorno y lo que ha ocurrido en otros contextos geográficos o históricos y de que valore el hábito de lectura como una herramienta para el autoaprendizaje y un elemento de disfrute personal. Así como la relación de las imágenes y el arte con las expresiones y estilos literarios actuales y a lo largo de la historia

Se propone la celebración del Día Internacional del Libro, que se conmemora cada 23 de abril, buscando algún texto literario referido al árbol que hayan encontrado en sus lecturas realizando



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

con ellas una actividad complementaria y conectándolo así con el día del árbol, que en España se celebra el día 21 de marzo.



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

A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

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



14. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
15. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

C. Patrimonio artístico y cultural.

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



ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

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



ANEXO III: PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<p><i>Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción</i></p>	<p><i>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</i></p>	<p><i>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</i></p>
<p>La información debería ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las siguientes características perceptivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tamaño del texto, imágenes, gráficos, tablas o cualquier otro contenido visual. • El contraste entre el fondo y el texto o la imagen. • El color como medio de información o énfasis. • El volumen o velocidad del habla y el sonido. • La velocidad de sincronización del vídeo, animaciones, sonidos, simulaciones, etc. • La disposición visual y otros elementos del diseño. • La fuente de la letra utilizada para los materiales impresos. <p>Utilizar representaciones textuales equivalentes como subtítulos o reconocimiento de voz automático para el lenguaje oral.</p> <p>Proporcionar diagramas visuales, gráficos y</p>	<p>Proporcionar alternativas en los requisitos de ritmo, plazos y motricidad necesarias para interactuar con los materiales educativos, tanto en los que requieren una manipulación física como las tecnologías.</p> <p>Proporcionar alternativas para dar respuestas físicas o por selección (por ejemplo, alternativas a la marca con lápiz o bolígrafo, alternativas para controlar el ratón).</p> <p>Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales a través de las manos, la voz, los conmutadores, joysticks, teclados o teclados adaptados.</p> <p>Proporcionar comandos alternativos de teclado para las acciones con ratón.</p> <p>Utilizar conmutadores y sistemas de barrido para incrementar el acceso independiente y las alternativas al teclado.</p> <p>Proporcionar acceso a teclados alternativos.</p> <p>Personalizar plantillas para pantallas táctiles y teclados.</p> <p>Seleccionar software que permita trabajar con</p>	<p>Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, posibilidades de elección en cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desafío percibido. • El tipo de premios o recompensas disponibles. • El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias. • Las herramientas para recoger y producir información. • El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc. • La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas <p>Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.</p> <p>Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.</p>



<p>notaciones de la música o el sonido.</p> <p>Proporcionar transcripciones escritas de los vídeos o los clips de audio.</p> <p>Proporcionar intérpretes de Lengua de Signos Española (LSE) para el castellano hablado.</p> <p>Proporcionar claves visuales o táctiles equivalentes (por ejemplo, vibraciones) para los sonidos o las alertas.</p> <p>Proporcionar descripciones visuales y/o emocionales para las interpretaciones musicales.</p> <p>Proporcionar descripciones (texto o voz) para todas las imágenes, gráficos, vídeos o animaciones.</p> <p>Proporcionar alternativas táctiles (gráficos táctiles u objetos de referencia) para los efectos visuales que representan conceptos.</p> <p>Proporcionar objetos físicos y modelos espaciales para transmitir perspectiva o interacción.</p> <p>Proporcionar claves auditivas para las ideas principales y las transiciones en la información visual.</p> <p>Seguir los estándares en accesibilidad (NIMAS, DAISY, etc.) cuando se crean textos digitales.</p> <p>Permitir la participación de un ayudante competente o un compañero para leer el texto en voz alta.</p> <p>Proporcionar el acceso a software de texto-a-voz.</p>	<p>teclados alternativos y teclas de acceso.</p>	<p>Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes• Culturalmente sensibles y significativas.• Socialmente relevantes.• Apropriadadas para cada edad y capacidad• Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros. <p>Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes.</p> <p>Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación.</p> <p>Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades.</p> <p>Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa.</p> <p>Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.</p> <p>Reducir los niveles de incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar gráficos, calendarios, programas, recordatorios, etc. que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.• Crear rutinas de clase.
---	--	---



		<ul style="list-style-type: none"> Alertas y pre-visualizaciones que permitan a los estudiantes anticiparse y estar preparados para los cambios en las actividades, programas y eventos novedosos. Opciones que puedan, en contraposición a lo anterior, maximizar lo inesperado, la sorpresa o la novedad en las actividades muy rutinarias. <p>Variar los niveles de estimulación sensorial:</p> <p>Variación en cuanto a la presencia de ruido de fondo o de estimulación visual, el número de elementos, de características o de ítems que se presentan a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades. Modificar las demandas sociales requeridas para aprender o realizar algo, el nivel percibido de apoyo y protección y los requisitos para hacer una presentación en público y la evaluación. Implicar en debates a todos los estudiantes de la clase.
<p><i>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</i></p>	<p><i>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</i></p>	<p><i>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</i></p>
<p>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, especialmente de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos.</p>	<p>Componer o redactar en múltiples medios como: texto, voz, dibujo, ilustración, diseño, cine, música, movimiento, arte visual, escultura o vídeo.</p> <p>Usar objetos físicos manipulables (por ejemplo,</p>	<p>Pedir a los estudiantes que formulen el objetivo de manera explícita o que lo replanteen.</p> <p>Presentar el objetivo de diferentes maneras.</p>



<p>Proporcionar símbolos gráficos con descripciones de texto alternativas.</p> <p>Resaltar cómo los términos, expresiones o ecuaciones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos.</p> <p>Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones).</p> <p>Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, notaciones de dominios específicos, teoremas y propiedades menos conocidas, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, jerga, lenguaje arcaico, coloquialismos y dialectos).</p> <p>Clarificar la sintaxis no familiar (en lenguas o fórmulas matemáticas) o la estructura subyacente (en diagramas, gráficos, ilustraciones, exposiciones extensas o narraciones), a través de alternativas que permitan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Resaltar las relaciones estructurales o hacerlas más explícitas.• Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente• Hacer explícitas las relaciones entre los elementos (por ejemplo, resaltar las palabras de transición en un ensayo, enlaces entre las ideas en un mapa conceptual, etc.) <p>Permitir el uso del software de síntesis de voz.</p> <p>Usar voz automática con la notación matemática</p>	<p>bloques, modelos en 3D, regletas).</p> <p>Usar medios sociales y herramientas Web interactivas (por ejemplo, foros de discusión, chats, diseño Web, herramientas de anotación, guiones gráficos, viñetas de cómic, presentaciones con animaciones).</p> <p>Resolver los problemas utilizando estrategias variadas.</p> <p>Proporcionar correctores ortográficos, correctores gramaticales, y software de predicción de palabras.</p> <p>Proporcionar software de reconocimiento y conversores texto-voz, dictados grabaciones, etc.</p> <p>Proporcionar calculadoras, calculadoras gráficas, diseños geométricos o papel cuadriculado o milimetrado para gráficos, etc.</p> <p>Proporcionar comienzos o fragmentos de frases.</p> <p>Usar páginas web de literatura, herramientas gráficas, o mapas conceptuales, etc.</p> <p>Facilitar herramientas de diseño por Ordenador (CAD), software para notaciones musicales (por escrito) y software para notaciones matemáticas.</p> <p>Proporcionar materiales virtuales o manipulativos para matemáticas (por ejemplo, bloques en base-10, bloques de álgebra).</p> <p>Usar aplicaciones Web (por ejemplo, wikis, animaciones, presentaciones).</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de simulación (por ejemplo, modelos que demuestren los mismos resultados pero utilizando diferentes enfoques, estrategias, habilidades, etc.).</p>	<p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.</p> <p>Demostrar el uso de herramientas de gestión del tiempo tanto manuales como informáticas</p> <p>Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar el resultado previsto.</p> <p>Involucrar a los alumnos en debates de evaluación sobre lo que constituye la excelencia y generar ejemplos relevantes que se conecten a sus antecedentes culturales e intereses.</p> <p>Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades fundamentales.</p> <p>Proporcionar alternativas en cuanto a las herramientas y apoyos permitidos.</p> <p>Variar los grados de libertad para considerar un resultado aceptable.</p> <p>Hacer hincapié en el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para toda la escuela de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos</p>
---	--	--



<p>digital (Math ML).</p> <p>Usar texto digital acompañados de voz humana pre- grabada (por ejemplo, Daisy Talking Books).</p> <p>Permitir la flexibilidad y el acceso sencillo a las representaciones múltiples de notaciones donde sea apropiado (por ejemplo, fórmulas, problemas de palabras, gráficos).</p> <p>Ofrecer clarificaciones de la notación mediante listas de términos clave.</p> <p>Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.</p> <p>Enlazar palabras clave del vocabulario a su definición y pronunciación tanto en las lenguas dominantes como en las maternas.</p> <p>Definir el vocabulario de dominio específico (por ejemplo, las claves o leyendas en los estudios sociales) utilizando tanto términos de dominio específico como términos comunes.</p> <p>Proporcionar herramientas electrónicas para la traducción o enlaces a glosarios multilingües en la Web.</p> <p>Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, videos, etc.).</p> <p>Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo o una ecuación matemática), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración,</p>	<p>Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo,</p> <p>que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar)</p> <p>Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades (por ejemplo, integrar software para la lectura y escritura).</p> <p>Proporcionar diferentes tipos de feedback (por ejemplo, feedback que es accesible porque puede ser personalizado para aprendizajes individuales).</p> <p>Proporcionar múltiples ejemplos de soluciones novedosas a problemas reales.</p> <p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p>	<p>diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p> <p>Fomentar y apoyar las oportunidades de interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores).</p> <p>Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia, que se centre en el desarrollo de la eficacia y la auto- conciencia, y que fomente el uso de estrategias y apoyos específicos para afrontar un desafío.</p> <p>Proporcionar feedback que enfatice el esfuerzo, la mejora, el logro o aproximación hacia un estándar, mejor que en el rendimiento concreto.</p> <p>Proporcionar feedback específico, con frecuencia y en el momento oportuno.</p> <p>Proporcionar feedback que sea sustantivo e informativo, más que comparativo o competitivo.</p> <p>Proporcionar feedback que modele cómo incorporar la evaluación dentro de las estrategias positivas para el éxito futuro, incluyendo la identificación de</p>
---	--	---



<p>danza/movimiento, diagrama, tabla modelo, vídeo, viñeta de cómic, guión gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).</p> <p>Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones, ecuaciones, gráficas o diagramas.</p>	<p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>patrones de errores y de respuestas incorrectas.</p>
<p><i>Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión</i></p>	<p><i>Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</i></p>	<p><i>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</i></p>



<p>Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).</p> <p>Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL -Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante demostraciones o modelos.</p> <p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Hacer conexiones curriculares explícitas (por ejemplo, enseñar estrategias de escritura en la clase de conocimiento del medio).</p> <p>Destacar o enfatizar los elementos clave en los textos, gráficos, diagramas, fórmulas, etc.</p> <p>Usar esquemas, organizadores gráficos, rutinas de organización de unidades y conceptos y rutinas de “dominio de conceptos” para destacar ideas clave y relaciones.</p> <p>Usar múltiples ejemplos y contraejemplos para enfatizar las ideas principales.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cada paso</p>	<p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p> <p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por</p>	<p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación como puede ser reducir la frecuencia de los brotes de agresividad en respuesta a la frustración.</p> <p>Incrementar el tiempo de concentración en una tarea aunque se produzcan distracciones.</p> <p>Aumentar la frecuencia con la que se dan la auto-reflexión y los auto-refuerzos.</p> <p>Proporcionar guías, mentores o apoyos que modelen el proceso a seguir para establecer las metas personales adecuadas que tengan en cuenta tanto las fortalezas como las debilidades de cada uno.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la auto-reflexión y la identificación de objetivos personales.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos, apoyos y feedback para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestionar la frustración.• Buscar apoyo emocional externo. <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Manejar adecuadamente las fobias o miedos y los juicios sobre la aptitud “natural” (por ejemplo, “¿Cómo puedo mejorar en las áreas que me exigen mayor esfuerzo?” mejor que “No soy bueno en matemáticas”)</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>
--	--	---



<p>en cualquier proceso secuencial.</p> <p>Proporcionar diferentes métodos y estrategias de organización (tablas y algoritmos para procesar operaciones matemáticas).</p> <p>Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección e itinerarios opcionales a través de los contenidos (por ejemplo, explorar ideas principales mediante obras de teatro, arte y literatura, películas u otros medios).</p> <p>Agrupar la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva (por ejemplo, presentando la secuencia principal a través de una presentación como puede ser en Powerpoint).</p> <p>Eliminar los elementos distractores o accesorios salvo que sean esenciales para el objetivo de aprendizaje.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación, organizadores, notas, recordatorios electrónicos, etc.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Incorporar oportunidades explícitas para la revisión y la práctica.</p> <p>Proporcionar plantillas, organizadores gráficos, mapas</p>	<p>ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la autorreflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>cotidiana.</p> <p>Ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para facilitar el proceso de aprender a recabar y representar de manera gráfica datos de las propias conductas, con el propósito de controlar los cambios en dichas conductas.</p> <p>Usar actividades que incluyan un medio por el cual los estudiantes obtengan feedback y tengan acceso a recursos alternativos (por ejemplo, gráficas, plantillas, sistemas de retroalimentación en pantalla,...) que favorezcan el reconocimiento del progreso de una manera comprensible y en el momento oportuno.</p>
--	--	---



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

<p>conceptuales que faciliten la toma de apuntes.</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos (por ejemplo, redes de palabras, mapas de conceptos incompletos).</p> <p>Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p> <p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones (por ejemplo, diferentes tipos de problemas que puedan resolverse con ecuaciones lineales, usar los principios de la física para construir un parque de juegos).</p> <p>De vez en cuando, dar la oportunidad de crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</p>		
---	--	--

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

2024-25



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación



IES Padre Isla

Av. Facultad, 45 (24004 León)

Tlf. 987 200 100/ Fax 987 262 412

e-mail: info@iespadreisla.es



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

3º DE ESO

ÍNDICE

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

ANEXOS



a) Introducción: conceptualización y 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. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

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

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

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

b) Diseño de la evaluación inicial.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Número de sesiones</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>Observaciones</i>
2.1-2.2-3.2-3.4	Prueba escrita, cuestionario	2	Coevaluación	<p>La evaluación inicial debe permitir comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia además de sus intereses por el mundo de la imagen y el arte. Se llevará a cabo a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación y aporten información de su pasado académico y personal.</p> <p>Las fechas en las que se realizará la evaluación inicial serán en torno a los primeros diez días del comienzo del curso y previo a la convocatoria de la reunión inicial del equipo docente.</p> <p>Se realizará mediante representación gráfica y expresión escrita de cada uno los alumnos/as para contrastar los conocimientos del momento así como sus intereses, con una posterior puesta en común con el grupo.</p>
6.1-6.2-8.2	Dibujo	2	Coevaluación	



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar



con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

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

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

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

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

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

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

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

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

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

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo



mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

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

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

	Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia en Plurilingüe				Competencia Matemática y Competencia en Tecnología e Informática					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprendizaje a lo largo de la vida					Competencia en Estadística				Competencia en Ciencias de la Tierra y del Espacio				Relaciones interdisciplinarias			
	CL1A	CL1B	CL1C	CL1D	CL1E	CL2A	CL2B	CL2C	CL2D	CL2E	CL3A	CL3B	CL3C	CL3D	CL3E	CL4A	CL4B	CL4C	CL4D	CL4E	CL5A	CL5B	CL5C	CL5D	CL5E	CL6A	CL6B	CL6C	CL6D	CL6E	CL7A	CL7B		CL7C	CL7D	
Educación Plurilingüe, Artística y Audiovisual	Competencia específica 1	1																																		8
	Competencia específica 2	1	1																																	8
	Competencia específica 3	1	1																																	11
	Competencia específica 4	1	1	1																																8
	Competencia específica 5	1																																		11
	Competencia específica 6	1	1	1																																16
	Competencia específica 7	1	1	1																																13
	Competencia específica 8	1																																		8



d) 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.

De acuerdo con las orientaciones metodológicas, la propuesta docente se basará en el enfoque experimental y creativo, propio de la materia, considerando las condiciones específicas de los alumnos/as tanto han de forma individual como el grupo.

En este sentido, se fomentará un buen clima de convivencia en el aula para favorecer el intercambio fluido de información y experiencias, facilitándose la adquisición de nuevos conocimientos.

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje resulte eficaz es necesario tomar como referencia su nivel actual, es decir, los conocimientos previos que cada alumno ya posee.

Durante la primera evaluación los alumnos/as se aplicarán al autoconocimiento en el uso correcto de los instrumentos básicos de trabajo en las disciplinas gráfico plásticas y audiovisuales para ir descubriendo la necesidad de adoptar las técnicas más efectivas en el manejo de esos recursos: lapiceros, rotuladores, bolígrafos, reglas, compás, programas informáticos para el tratamiento de imágenes y de sonido, desarrollando actividades básicas que los lleve a familiarizarse con esos recursos, incluyendo los conocimientos transversales.

Las explicaciones teóricas con dibujos sobre la pizarra y esquemas irán acompañados de proyecciones de vídeo, aplicaciones informáticas y ejercicios, trabajos o problemas supervisados en clase y resueltos, en ocasiones, de forma colectiva, siempre conectando la materia con sus aplicaciones en la vida real.



e) Secuencia de unidades temporales de programación.

<i>SITUACIONES DE APRENDIZAJE: 3º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL</i>		
<i>ORDEN</i>	<i>TÍTULO</i>	<i>SESIONES</i>
<i>PRIMER TRIMESTRE</i>	<i>SA 1: FIGURAS IMPOSIBLES</i>	6
	<i>SA 2: ARCHIMBOLDO</i>	5
	<i>SA 3: LA LEY DE LA BUENA FORMA</i>	6
	<i>SA 4: FUNCIONES DE LA IMAGEN</i>	5
	<i>SA 5: SIGNAC, MIRÓ Y EL PUNTO</i>	6
	<i>SA 6: COMPOSICIONES Y KANDINSKY</i>	6
<i>SEGUNDO TRIMESTRE</i>	<i>SA 7: DOROTHEA LANGE. FOTOGRAFÍA Y LÍNEA</i>	6
	<i>SA 8: CLAROSCURO</i>	4
	<i>SA 9: TEXTURAS VISUALES</i>	6
	<i>SA 10: COLORES LUZ Y PIGMETO, CUALIDADES</i>	6
<i>TERCER TRIMESTRE</i>	<i>SA 11: POP ART Y ANDY WARHOL</i>	6
	<i>SA 12: PICASSO Y EL MUNDO CUBISTA</i>	6
	<i>SA 13: LOS ESTILOS EN LA HISTORIA DEL ARTE</i>	2
	<i>SA 14: MÓDULOS, POLÍGONOS Y ESTRELLAS</i>	6
	<i>SA 15: PERSPECTIVAS: SISTEMAS DIÉDRICO, ISOMÉTRICO Y CÓNICO</i>	6

f) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

No se hace uso de ningún libro de texto

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Libros del departamento –Trabajos de cursos pasados –Fichas –Fotocopias –Láminas 	<ul style="list-style-type: none"> –Soportes: papel, cartulina, materiales de desecho, etc.
<i>Digitales e informáticos</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Presentaciones Power Point –Programas informáticos 	<ul style="list-style-type: none"> –Cámara digital –Proyector con pantalla
<i>Medios audiovisuales y multimedia</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Vídeos tutoriales –Documentales –Películas 	<ul style="list-style-type: none"> –Internet –Youtube



Manipulativos	–Pizarra blanca con rotuladores de colores	–Instrumentos gráficos: portaminas, rotuladores, pinturas, estilógrafos, lápices de distintas durezas, gomas, lápices de colores, compás, acuarelas, témperas, ceras, etc. –Reglas: escuadra, cartabón, regla graduada, escalímetro, plantillas.
Otros	–Mesas, taburetes de dibujo –Un tablón de anuncios y para exponer trabajos	

g) 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)
IPI Leo	creación de imágenes	todas
OBNI	creación de imágenes	todas
Club de lectura	creación de imágenes	todas
Proyectos Erasmus y Etwinning	creación de imágenes	todas
Jornada poético musical	creación de imágenes	todas
Proyecto SOSstentIPI/ Renaturalización	creación de imágenes	todas
Padre IslAstronomía	creación de imágenes	todas
Premios de investigación IPI	creación de imágenes	todas
Jornada de Internet Segura	creación de imágenes	todas
Día Internacional del Flamenco	creación de imágenes	todas
Celebración 8M	creación de imágenes	todas
Celebración 25N	creación de imágenes	todas
Celebración del día de la Constitución	creación de imágenes	todas
Radio IPI	creación de imágenes	todas
La hora del código *	creación de imágenes	todas

h) Actividades complementarias y extraescolares.

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
---	--	---



<p>Visitas a museos, salas de exposiciones y asistencia a talleres didácticos que según su futura programación desarrollen aspectos de la programación del área.</p>	<p>MUSAC FCAYC ILC CLA ALBÉITAR MUSEO DE LEÓN MUSEO BOTINES EL PALACÍN PALACIO CONGRESOS</p>	<p>SA 13: LOS ESTILOS EN LA HISTORIA DEL ARTE</p>
<p>—Participación en concursos y certámenes —Exposiciones periódicas con trabajos del alumnado en tabloneros de anuncios —Colaboraciones con publicaciones del centro —Colaboración con otros departamentos —Escenografía teatral —Reportajes fotográficos y de vídeo —Cartelería —Participación en propuestas de reciclaje —Participación en las actividades de la plataforma de cine Platino Educa —Participación en certamen de lectura en público. —Uso del observatorio para exposiciones. —Colaboración con el proyecto de renaturalización del instituto. —Colaboración con la radio escolar.</p>		<p>Todo el curso Todas las SA</p>

i) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Se desarrollan en el ANEXO III de esta programación.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa</i>	<i>Observaciones</i>
A	Medidas de Refuerzo Educativo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.



B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
C	Plan de Recuperación	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
D	Plan de Enriquecimiento Curricular	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
E	Adaptación Curricular Significativa	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.

<i>ACCIONES (atención a la diversidad)</i>	<i>METODOLOGÍA (atención a la diversidad)</i>
---	--



<ul style="list-style-type: none">-Actividades variadas-Distintos grados de dificultad-Materiales y recursos didácticos variados-Variedad metodológica-Diversos agrupamientos de los alumnos/as-Actividades de refuerzo y recuperación para suspensos-Actividades de enriquecimiento y ampliación basada en aprendizaje por proyectos-Adaptaciones curriculares significativas y no significativas-Diversos instrumentos y métodos de evaluación-Flexibilidad en plazos de entrega-Mobiliario adaptado-Preferencia de vías de comunicación (oral, escrita, ordenador...)-Colocación en el aula (problemas de atención, hiperactividad, visión, audición o apoyo de compañeros,...)	<p>La atención a la diferencia de capacidades, interés y necesidades se reflejará no sólo en la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza, sino también en la selección de las actividades y las opciones metodológicas, favoreciendo distintas preferencias de aprendizaje y distintos ritmos.</p> <p>Para ello es fundamental detectar esas diferencias a partir de la evaluación inicial y de la información extraída del día a día en el aula, así como de los informes del Departamento de Orientación y del expediente académico de cada alumno.</p> <p>El profesor tendrá en cuenta las peculiaridades individuales cuando se planteen contenidos y actividades, para que el alumno pueda manejar y ubicar los conceptos aprendidos en sus esquemas de conocimiento y obtener las capacidades oportunas.</p> <p>A la hora de evaluar, el tratamiento de la diversidad implica la no comparación de cada alumno con la media de la clase, es decir no establecer un nivel general ni un normotipo sino evaluar de una manera individual, tener en cuenta su nivel previo, sus circunstancias personales, su esfuerzo, su motivación, etc.</p> <p>Dentro de la diversidad se debe tener en cuenta la presencia de alumnos/as/as de integración, de diversificación, aquellos que necesitan apoyo, ya sea dentro o fuera de la clase, o los que necesitan atención de enseñanza compensatoria; así como las oportunas adaptaciones curriculares que se deban elaborar a lo largo del curso a los alumnos/as con necesidades especiales.</p>
--	--

j) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag. 15)

k) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Constantemente se revisa la trayectoria formativa de los grupos reflexionando sobre nuestra práctica docente. Se trata el desarrollo de la programación analizando los desfases, tomando las medidas correctoras y proponiendo los reajustes necesarios para obtener los resultados satisfactorios. Para ello debemos tener en cuenta los Indicadores de logro.

Teniendo en cuenta aspectos como:

- Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.



- Motivación inicial de los alumnos/as.
- Presentación de contenidos: relacionando los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos del alumno.
- Actividades variadas en el aula (de diagnóstico, de introducción...), trabajos en grupo...
- Seguimiento y control del proceso de enseñanza-aprendizaje: revisión de contenidos y actividades, adecuación de tiempos...
- Diversidad: ritmos de aprendizaje de los alumnos/as, coordinación con otros profesionales, participación de las familias...
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de **centro**.

<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>
Coherencia con el Currículo	Análisis de la alineación entre la programación y los estándares curriculares, así como la revisión de documentos oficiales.	Principio de curso	Todos los miembros del Departamento
Metodología y Estrategias Pedagógicas	Observación en el aula, registros de la participación de los estudiantes y análisis de las actividades realizadas.	Durante todo el curso	Cada docente individualmente
Participación de los Estudiantes	Registro de la participación en actividades, encuestas de satisfacción estudiantil y observación en el aula.	Tras cada actividad	Los docentes implicados
Cumplimiento de Objetivos	Revisión de los resultados de las pruebas objetivas y la evaluación continua a lo largo del curso.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente y los que imparten el mismo nivel en conjunto
Relevancia de los Contenidos	Encuestas o cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre la relevancia de los contenidos.	Al final de cada trimestre	Cada profesor individualmente
Evaluación y Retroalimentación	Revisión de las pruebas escritas, rúbricas utilizadas para evaluar proyectos y retroalimentación proporcionada a los estudiantes.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente



Adaptación a la Diversidad	Análisis de la presencia de estrategias diferenciadas en la programación y revisión de los registros de adaptaciones realizadas.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Uso Eficiente de Recursos	Evaluación del aprovechamiento de materiales didácticos, revisión de informes sobre el estado y uso de recursos disponibles.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Innovación Educativa	Registro de la implementación de nuevas metodologías, análisis de proyectos innovadores y feedback de los estudiantes.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento

Propuestas de mejora:

Con posterioridad a esta evaluación y, tras la elaboración de la memoria anual del departamento, se hará, a su final, la propuesta de mejora de la programación de cara al curso siguiente.

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

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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	4 %					



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)	4 %	A.1 A.2 A.3 A.4	CT3 CT4 CT6 CT7 CT10 CT11 CT13	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	13	
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)	4 %						
1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)	4 %	A.1 A.2 A.3 A.4 A.5	CT6 CT8 CT11 CT14				
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 %	A					14 15
2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que	4 %	TODOS	CT6				



<p>importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</p>				<p>PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>todas</p>
<p>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).</p>	<p>4 %</p>	<p>TODOS</p>	<p>CT2</p>			<p>todas</p>
<p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)</p>	<p>4 %</p>	<p>D</p>	<p>CT13</p>			<p>1 2 3 4</p>
<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 %</p>	<p>D.1</p>	<p>CT13</p>			<p>5 6 7 8 9 10 11 12 13</p>
<p>3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales,</p>	<p>4 %</p>	<p>A D</p>	<p>CT3</p>			



audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)						
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)	4 %	B.7	CT6 CT13			
4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)	4 %	D	CT6			
5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los	4 %	TODOS	CT9			



<p>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>PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES</p>	<p>Heteroevaluación</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>	4 %	D.7 D.8 D.9	CT2 CT3			
<p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p>	4 %	TODOS	CT2 CT9			
<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>	4 %	A B C D	CT1 CT9 CT13			
<p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p>	4 %	A D	CT9 CT11			
				<p>PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>todas</p>



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)	4 %	A D	CT9 CT11	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	todas
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)	4 %	D.6 D.7 D.8 D.9	CT9			todas
7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)	4 %	C	CT9			
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	4 %	C.4 C.5				14 15
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de percepción y los sistemas de	3 %	C.6				



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)					PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)	3 %	C.2 D.5	CT9 CT15			todas
8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)	3 %	TODOS	CT2			
8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente utilizando	3 %	D.8 D.9	CT2			



vinculamente, 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)

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES

La evaluación suspensa se podrá recuperar durante la evaluación siguiente realizando y presentando los trabajos que no hayan alcanzado el nivel mínimo exigido, estén inacabados o no se hayan realizado.

EVALUACIÓN FINAL DEL CURSO

A principios de junio se evaluará la 3ª evaluación y a finales de junio se realizará la evaluación final.

En el periodo entre ambas los alumnos/as que tengan que recuperar materia para aprobar la asignatura realizarán en el aula actividades bajo las indicaciones y supervisión del profesor para concluir los trabajos no presentados, inacabados o incorrectos, y se realizarán los exámenes sobre la materia correspondiente a cada caso programando de manera individual.

PLAN DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO QUE HA PROMOCIONADO CON ASIGNATURAS SUSPENSAS

El alumnado que, teniendo pendiente la materia de años anteriores, la curse en el presente la recuperará con nota de suficiente con aprobar una evaluación del curso actual.

Si no la aprueba, no cursa la asignatura o quiere mayor nota, el jefe de departamento le informará de la forma de recuperarla mediante la entrega de trabajos y/o exámenes y los plazos correspondientes teniendo en cuenta de manera individual los informes del curso pasado.

l) Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

Se incentivará la lectura mediante actividades de ilustración de textos literarios de forma que la lectura deberá permitir extraer tanto el sentido del texto como las sugerencias visuales que hagan posible dichas ilustraciones. Así mismo se exigirá el uso de un vocabulario técnico preciso propio del área y su dominio mediante el uso del diccionario y de glosarios suministrados por los profesores.

Se plantearán actividades de interacción entre los lenguajes de la imagen y de la palabra. También se relacionarán los movimientos artísticos estudiados con los correspondientes literarios.



1) LISTA DE LECTURAS

TEMA	TÍTULO	CURSO	AUTOR
Imaginación y creatividad	<i>Alicia en el país de las maravillas</i>	3ºESO	Lewis Carroll
Imaginación y creatividad	<i>A través del espejo</i>	3ºESO	Lewis Carroll
Elementos gráficos, composición	Punto y línea sobre el plano	3ºESO	Kandinsky

2) ACTIVIDADES

–Lectura, investigación y escritura de las biografías artistas y definiciones de estilos artísticos usando libros de Historia del Arte e Internet.

–Búsqueda en Internet del catálogo de editoriales, para acercarlos a las publicaciones relacionadas con el arte y el diseño.

Se trata de fomentar en el alumnado, a través de la lectura y la escritura, una actitud reflexiva y crítica ante lo que sucede en el entorno y lo que ha ocurrido en otros contextos geográficos o históricos y de que valore el hábito de lectura como una herramienta para el autoaprendizaje y un elemento de disfrute personal. Así como la relación de las imágenes y el arte con las expresiones y estilos literarios actuales y a lo largo de la historia

Se propone la celebración del Día Internacional del Libro, que se conmemora cada 23 de abril, buscando algún texto literario referido al árbol que hayan encontrado en sus lecturas realizando con ellas una actividad complementaria y conectándolo así con el día del árbol, que en España se celebra el día 21 de marzo.



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

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

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

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

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

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

1. Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la



Abstracción.

2. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.
3. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
4. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
5. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.
6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
7. Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.
8. Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
9. Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
10. Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.



ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

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



ANEXO III: PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<i>Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción</i>	<i>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</i>	<i>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</i>
<p>La información debería ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las siguientes características perceptivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tamaño del texto, imágenes, gráficos, tablas o cualquier otro contenido visual. • El contraste entre el fondo y el texto o la imagen. • El color como medio de información o énfasis. • El volumen o velocidad del habla y el sonido. • La velocidad de sincronización del vídeo, animaciones, sonidos, simulaciones, etc. • La disposición visual y otros elementos del diseño. • La fuente de la letra utilizada para los materiales impresos. <p>Utilizar representaciones textuales equivalentes como subtítulos o reconocimiento de voz automático para el lenguaje oral.</p> <p>Proporcionar diagramas visuales, gráficos y</p>	<p>Proporcionar alternativas en los requisitos de ritmo, plazos y motricidad necesarias para interactuar con los materiales educativos, tanto en los que requieren una manipulación física como las tecnologías.</p> <p>Proporcionar alternativas para dar respuestas físicas o por selección (por ejemplo, alternativas a la marca con lápiz o bolígrafo, alternativas para controlar el ratón).</p> <p>Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales a través de las manos, la voz, los conmutadores, joysticks, teclados o teclados adaptados.</p> <p>Proporcionar comandos alternativos de teclado para las acciones con ratón.</p> <p>Utilizar conmutadores y sistemas de barrido para incrementar el acceso independiente y las alternativas al teclado.</p> <p>Proporcionar acceso a teclados alternativos.</p> <p>Personalizar plantillas para pantallas táctiles y teclados.</p> <p>Seleccionar software que permita trabajar con</p>	<p>Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, posibilidades de elección en cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desafío percibido. • El tipo de premios o recompensas disponibles. • El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias. • Las herramientas para recoger y producir información. • El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc. • La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas <p>Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.</p> <p>Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.</p>



<p>notaciones de la música o el sonido.</p> <p>Proporcionar transcripciones escritas de los vídeos o los clips de audio.</p> <p>Proporcionar intérpretes de Lengua de Signos Española (LSE) para el castellano hablado.</p> <p>Proporcionar claves visuales o táctiles equivalentes (por ejemplo, vibraciones) para los sonidos o las alertas.</p> <p>Proporcionar descripciones visuales y/o emocionales para las interpretaciones musicales.</p> <p>Proporcionar descripciones (texto o voz) para todas las imágenes, gráficos, vídeos o animaciones.</p> <p>Proporcionar alternativas táctiles (gráficos táctiles u objetos de referencia) para los efectos visuales que representan conceptos.</p> <p>Proporcionar objetos físicos y modelos espaciales para transmitir perspectiva o interacción.</p> <p>Proporcionar claves auditivas para las ideas principales y las transiciones en la información visual.</p> <p>Seguir los estándares en accesibilidad (NIMAS, DAISY, etc.) cuando se crean textos digitales.</p> <p>Permitir la participación de un ayudante competente o un compañero para leer el texto en voz alta.</p> <p>Proporcionar el acceso a software de texto-a-voz.</p>	<p>teclados alternativos y teclas de acceso.</p>	<p>Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes• Culturalmente sensibles y significativas.• Socialmente relevantes.• Apropriadadas para cada edad y capacidad• Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros. <p>Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes.</p> <p>Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación.</p> <p>Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades.</p> <p>Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa.</p> <p>Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.</p> <p>Reducir los niveles de incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar gráficos, calendarios, programas, recordatorios, etc. que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.• Crear rutinas de clase.
---	--	---



		<ul style="list-style-type: none"> Alertas y pre-visualizaciones que permitan a los estudiantes anticiparse y estar preparados para los cambios en las actividades, programas y eventos novedosos. Opciones que puedan, en contraposición a lo anterior, maximizar lo inesperado, la sorpresa o la novedad en las actividades muy rutinarias. <p>Variar los niveles de estimulación sensorial:</p> <p>Variación en cuanto a la presencia de ruido de fondo o de estimulación visual, el número de elementos, de características o de ítems que se presentan a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades. Modificar las demandas sociales requeridas para aprender o realizar algo, el nivel percibido de apoyo y protección y los requisitos para hacer una presentación en público y la evaluación. Implicar en debates a todos los estudiantes de la clase.
<p><i>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</i></p>	<p><i>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</i></p>	<p><i>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</i></p>
<p>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, especialmente de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos.</p>	<p>Componer o redactar en múltiples medios como: texto, voz, dibujo, ilustración, diseño, cine, música, movimiento, arte visual, escultura o vídeo.</p> <p>Usar objetos físicos manipulables (por ejemplo,</p>	<p>Pedir a los estudiantes que formulen el objetivo de manera explícita o que lo replanteen.</p> <p>Presentar el objetivo de diferentes maneras.</p>



<p>Proporcionar símbolos gráficos con descripciones de texto alternativas.</p> <p>Resaltar cómo los términos, expresiones o ecuaciones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos.</p> <p>Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones).</p> <p>Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, notaciones de dominios específicos, teoremas y propiedades menos conocidas, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, jerga, lenguaje arcaico, coloquialismos y dialectos).</p> <p>Clarificar la sintaxis no familiar (en lenguas o fórmulas matemáticas) o la estructura subyacente (en diagramas, gráficos, ilustraciones, exposiciones extensas o narraciones), a través de alternativas que permitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resaltar las relaciones estructurales o hacerlas más explícitas. • Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente • Hacer explícitas las relaciones entre los elementos (por ejemplo, resaltar las palabras de transición en un ensayo, enlaces entre las ideas en un mapa conceptual, etc.) <p>Permitir el uso del software de síntesis de voz.</p> <p>Usar voz automática con la notación matemática</p>	<p>bloques, modelos en 3D, regletas).</p> <p>Usar medios sociales y herramientas Web interactivas (por ejemplo, foros de discusión, chats, diseño Web, herramientas de anotación, guiones gráficos, viñetas de cómic, presentaciones con animaciones).</p> <p>Resolver los problemas utilizando estrategias variadas.</p> <p>Proporcionar correctores ortográficos, correctores gramaticales, y software de predicción de palabras.</p> <p>Proporcionar software de reconocimiento y conversores texto-voz, dictados grabaciones, etc.</p> <p>Proporcionar calculadoras, calculadoras gráficas, diseños geométricos o papel cuadriculado o milimetrado para gráficos, etc.</p> <p>Proporcionar comienzos o fragmentos de frases.</p> <p>Usar páginas web de literatura, herramientas gráficas, o mapas conceptuales, etc.</p> <p>Facilitar herramientas de diseño por Ordenador (CAD), software para notaciones musicales (por escrito) y software para notaciones matemáticas.</p> <p>Proporcionar materiales virtuales o manipulativos para matemáticas (por ejemplo, bloques en base-10, bloques de álgebra).</p> <p>Usar aplicaciones Web (por ejemplo, wikis, animaciones, presentaciones).</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de simulación (por ejemplo, modelos que demuestren los mismos resultados pero utilizando diferentes enfoques, estrategias, habilidades, etc.).</p>	<p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.</p> <p>Demostrar el uso de herramientas de gestión del tiempo tanto manuales como informáticas</p> <p>Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar el resultado previsto.</p> <p>Involucrar a los alumnos en debates de evaluación sobre lo que constituye la excelencia y generar ejemplos relevantes que se conecten a sus antecedentes culturales e intereses.</p> <p>Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades fundamentales.</p> <p>Proporcionar alternativas en cuanto a las herramientas y apoyos permitidos.</p> <p>Variar los grados de libertad para considerar un resultado aceptable.</p> <p>Hacer hincapié en el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para toda la escuela de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos</p>
---	--	--



<p>digital (Math ML).</p> <p>Usar texto digital acompañados de voz humana pre- grabada (por ejemplo, Daisy Talking Books).</p> <p>Permitir la flexibilidad y el acceso sencillo a las representaciones múltiples de notaciones donde sea apropiado (por ejemplo, fórmulas, problemas de palabras, gráficos).</p> <p>Ofrecer clarificaciones de la notación mediante listas de términos clave.</p> <p>Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.</p> <p>Enlazar palabras clave del vocabulario a su definición y pronunciación tanto en las lenguas dominantes como en las maternas.</p> <p>Definir el vocabulario de dominio específico (por ejemplo, las claves o leyendas en los estudios sociales) utilizando tanto términos de dominio específico como términos comunes.</p> <p>Proporcionar herramientas electrónicas para la traducción o enlaces a glosarios multilingües en la Web.</p> <p>Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, videos, etc.).</p> <p>Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo o una ecuación matemática), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración,</p>	<p>Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo,</p> <p>que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar)</p> <p>Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades (por ejemplo, integrar software para la lectura y escritura).</p> <p>Proporcionar diferentes tipos de feedback (por ejemplo, feedback que es accesible porque puede ser personalizado para aprendizajes individuales).</p> <p>Proporcionar múltiples ejemplos de soluciones novedosas a problemas reales.</p> <p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p>	<p>diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p> <p>Fomentar y apoyar las oportunidades de interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores).</p> <p>Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia, que se centre en el desarrollo de la eficacia y la auto- conciencia, y que fomente el uso de estrategias y apoyos específicos para afrontar un desafío.</p> <p>Proporcionar feedback que enfatice el esfuerzo, la mejora, el logro o aproximación hacia un estándar, mejor que en el rendimiento concreto.</p> <p>Proporcionar feedback específico, con frecuencia y en el momento oportuno.</p> <p>Proporcionar feedback que sea sustantivo e informativo, más que comparativo o competitivo.</p> <p>Proporcionar feedback que modele cómo incorporar la evaluación dentro de las estrategias positivas para el éxito futuro, incluyendo la identificación de</p>
---	--	---



<p>danza/movimiento, diagrama, tabla modelo, vídeo, viñeta de cómic, guión gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).</p> <p>Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones, ecuaciones, gráficas o diagramas.</p>	<p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>patrones de errores y de respuestas incorrectas.</p>
<p><i>Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión</i></p>	<p><i>Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</i></p>	<p><i>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</i></p>



<p>Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).</p> <p>Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL -Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante demostraciones o modelos.</p> <p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Hacer conexiones curriculares explícitas (por ejemplo, enseñar estrategias de escritura en la clase de conocimiento del medio).</p> <p>Destacar o enfatizar los elementos clave en los textos, gráficos, diagramas, fórmulas, etc.</p> <p>Usar esquemas, organizadores gráficos, rutinas de organización de unidades y conceptos y rutinas de “dominio de conceptos” para destacar ideas clave y relaciones.</p> <p>Usar múltiples ejemplos y contraejemplos para enfatizar las ideas principales.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cada paso</p>	<p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p> <p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por</p>	<p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación como puede ser reducir la frecuencia de los brotes de agresividad en respuesta a la frustración.</p> <p>Incrementar el tiempo de concentración en una tarea aunque se produzcan distracciones.</p> <p>Aumentar la frecuencia con la que se dan la auto-reflexión y los auto-refuerzos.</p> <p>Proporcionar guías, mentores o apoyos que modelen el proceso a seguir para establecer las metas personales adecuadas que tengan en cuenta tanto las fortalezas como las debilidades de cada uno.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la auto-reflexión y la identificación de objetivos personales.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos, apoyos y feedback para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestionar la frustración.• Buscar apoyo emocional externo. <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Manejar adecuadamente las fobias o miedos y los juicios sobre la aptitud “natural” (por ejemplo, “¿Cómo puedo mejorar en las áreas que me exigen mayor esfuerzo?” mejor que “No soy bueno en matemáticas”)</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>
--	--	---



<p>en cualquier proceso secuencial.</p> <p>Proporcionar diferentes métodos y estrategias de organización (tablas y algoritmos para procesar operaciones matemáticas).</p> <p>Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección e itinerarios opcionales a través de los contenidos (por ejemplo, explorar ideas principales mediante obras de teatro, arte y literatura, películas u otros medios).</p> <p>Agrupar la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva (por ejemplo, presentando la secuencia principal a través de una presentación como puede ser en Powerpoint).</p> <p>Eliminar los elementos distractores o accesorios salvo que sean esenciales para el objetivo de aprendizaje.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación, organizadores, notas, recordatorios electrónicos, etc.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Incorporar oportunidades explícitas para la revisión y la práctica.</p> <p>Proporcionar plantillas, organizadores gráficos, mapas</p>	<p>ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>cotidiana.</p> <p>Ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para facilitar el proceso de aprender a recabar y representar de manera gráfica datos de las propias conductas, con el propósito de controlar los cambios en dichas conductas.</p> <p>Usar actividades que incluyan un medio por el cual los estudiantes obtengan feedback y tengan acceso a recursos alternativos (por ejemplo, gráficas, plantillas, sistemas de retroalimentación en pantalla,...) que favorezcan el reconocimiento del progreso de una manera comprensible y en el momento oportuno.</p>
--	--	---



<p>conceptuales que faciliten la toma de apuntes.</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos (por ejemplo, redes de palabras, mapas de conceptos incompletos).</p> <p>Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p> <p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones (por ejemplo, diferentes tipos de problemas que puedan resolverse con ecuaciones lineales, usar los principios de la física para construir un parque de juegos).</p> <p>De vez en cuando, dar la oportunidad de crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</p>		
---	--	--

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

2024-25



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación



IES Padre Isla

Av. Facultad, 45 (24004 León)

Tlf. 987 200 100/ Fax 987 262 412

e-mail: info@iespadreisla.es



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º DE ESO

ÍNDICE

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

ANEXOS



a) Introducción: conceptualización y 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. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

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

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

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

b) Diseño de la evaluación inicial.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Número de sesiones</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>Observaciones</i>
1.1-1.3-3.2-3.3	Prueba escrita, cuestionario	2	Coevaluación	<p>La evaluación inicial debe permitir comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia además de sus intereses por el mundo de la imagen y el arte. Se llevará a cabo a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación y aporten información de su pasado académico y personal.</p> <p>Las fechas en las que se realizará la evaluación inicial serán en torno a los primeros diez días del comienzo del curso y previo a la convocatoria de la reunión inicial del equipo docente.</p> <p>Se realizará mediante representación gráfica y expresión escrita de cada uno los alumnos/as para contrastar los conocimientos del momento así como sus intereses, con una posterior puesta en común con el grupo.</p>
7.3.-7.3-8.3-8.4	Dibujo	2	Coevaluación	



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

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



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

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

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

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

	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				Vinculación Decreto Currículo	
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	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	Competencia Específica 1	1							1						1						1			1	1							1	1			8	
	Competencia Específica 2	1	1																1		1			1							1	1	1		9		
	Competencia Específica 3	1	1											1	1						1	1		1		1						1	1	1		11	
	Competencia Específica 4	1	1	1										1	1						1					1						1				8	
	Competencia Específica 5		1						1		1							1	1		1	1							1				1	1	1		11
	Competencia Específica 6	1	1	1											1						1			1					1	1	1	1					10
	Competencia Específica 7		1	1					1		1	1			1								1	1		1			1			1	1	1		13	
	Competencia Específica 8	1												1	1						1		1						1					1		8	



d) 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.

De acuerdo con las orientaciones metodológicas, la propuesta docente se basará en el enfoque experimental y creativo, propio de la materia, considerando las condiciones específicas de los alumnos/as tanto han de forma individual como el grupo.

En este sentido, se fomentará un buen clima de convivencia en el aula para favorecer el intercambio fluido de información y experiencias, facilitándose la adquisición de nuevos conocimientos.

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje resulte eficaz es necesario tomar como referencia su nivel actual, es decir, los conocimientos previos que cada alumno ya posee.

Durante la primera evaluación los alumnos/as se aplicarán al autoconocimiento en el uso correcto de los instrumentos básicos de trabajo en las disciplinas gráfico plásticas y audiovisuales para ir descubriendo la necesidad de adoptar las técnicas más efectivas en el manejo de esos recursos: lapiceros, rotuladores, bolígrafos, reglas, compás, programas informáticos para el tratamiento de imágenes y de sonido, desarrollando actividades básicas que los lleve a familiarizarse con esos recursos, incluyendo los conocimientos transversales.

Las explicaciones teóricas con dibujos sobre la pizarra y esquemas irán acompañados de proyecciones de vídeo, aplicaciones informáticas y ejercicios, trabajos o problemas supervisados en clase y resueltos, en ocasiones, de forma colectiva, siempre conectando la materia con sus aplicaciones en la vida real.



e) Secuencia de unidades temporales de programación.

<i>SITUACIONES DE APRENDIZAJE: 1º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL</i>		
<i>ORDEN</i>	<i>TÍTULO</i>	<i>SESIONES</i>
<i>PRIMER TRIMESTRE</i>	<i>SA 1: ILUSIONES ÓPTICAS</i>	6
	<i>SA 2: TU MENTE DIBUJA</i>	5
	<i>SA 3: PARA QUÉ SIRVEN LAS IMÁGENES</i>	3
	<i>SA 4: LOS PINTORES PUNTILLISTAS, SEURAT</i>	7
	<i>SA 5: TODAS LAS LÍNEAS</i>	5
	<i>SA 6: FIGURATIVOS Y ABSTRACTOS</i>	6
<i>SEGUNDO TRIMESTRE</i>	<i>SA 7: LAS LUCES Y LAS SOMBRAS</i>	5
	<i>SA 8: CONTORNOS, DINTORNOS Y SILUETAS</i>	6
	<i>SA 9: CÍRCULO CROMÁTICO. CARTAS A THEO VAN GOHG</i>	8
	<i>SA 10: COLORES FRÍOS Y COLORES CÁLIDOS</i>	6
<i>TERCER TRIMESTRE</i>	<i>SA 11: LA TEXTURA DE LAS COSAS</i>	5
	<i>SA 12: PICASSO Y EL MINOTAURO</i>	6
	<i>SA 13: COMPÁS Y REGLAS</i>	6
	<i>SA 14: TRAZADOS, POLÍGONOS Y ESTRELLAS</i>	6
	<i>SA 15: VISTAS Y PERSPECTIVAS</i>	6

f) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

No se hace uso de ningún libro de texto

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Libros del departamento –Trabajos de cursos pasados –Fichas –Fotocopias –Láminas 	<ul style="list-style-type: none"> –Soportes: papel, cartulina, materiales de desecho, etc.
<i>Digitales e informáticos</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Presentaciones Power Point –Programas informáticos 	<ul style="list-style-type: none"> –Cámara digital –Proyector con pantalla



Medios audiovisuales y multimedia	<ul style="list-style-type: none"> –Vídeos tutoriales –Documentales –Películas 	<ul style="list-style-type: none"> –Internet –Youtube
Manipulativos	<ul style="list-style-type: none"> –Pizarra blanca con rotuladores de colores 	<ul style="list-style-type: none"> –Instrumentos gráficos: portaminas, rotuladores, pinturas, estilógrafos, lápices de distintas durezas, gomas, lápices de colores, compás, acuarelas, témperas, ceras, etc. –Reglas: escuadra, cartabón, regla graduada, escalímetro, plantillas.
Otros	<ul style="list-style-type: none"> –Mesas, taburetes de dibujo –Un tablón de anuncios y para exponer trabajos 	

g) 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)
IPI Leo	creación de imágenes	todas
OBNI	creación de imágenes	todas
Club de lectura	creación de imágenes	todas
Proyectos Erasmus y Etwinning	creación de imágenes	todas
Jornada poético musical	creación de imágenes	todas
Proyecto SOSstentIPI/ Renaturalización	creación de imágenes	todas
Padre IslAstronomía	creación de imágenes	todas
Premios de investigación IPI	creación de imágenes	todas
Jornada de Internet Segura	creación de imágenes	todas
Día Internacional del Flamenco	creación de imágenes	todas
Celebración 8M	creación de imágenes	todas
Celebración 25N	creación de imágenes	todas
Celebración del día de la Constitución	creación de imágenes	todas
Radio IPI	creación de imágenes	todas
La hora del código *	creación de imágenes	todas



h) Actividades complementarias y extraescolares.

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
<p>Visitas a museos, salas de exposiciones y asistencia a talleres didácticos que según su futura programación desarrollen aspectos de la programación del área.</p>	<p>MUSAC FCAYC ILC CLA ALBÉITAR MUSEO DE LEÓN MUSEO BOTINES EL PALACÍN PALACIO CONGRESOS</p>	<p>SA 6: FIGURATIVOS Y ABSTRACTOS SA 9: CÍRCULO CROMÁTICO. CARTAS A THEO VAN GOHG SA 10: COLORES FRÍOS Y COLORES CÁLIDOS</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Participación en concursos y certámenes – Exposiciones periódicas con trabajos del alumnado en tabloneros de anuncios – Colaboraciones con publicaciones del centro – Colaboración con otros departamentos – Escenografía teatral – Reportajes fotográficos y de vídeo – Participación en propuestas de reciclaje – Participación en las actividades de la plataforma de cine Platino Educa – Participación en el concurso de diseño de la agenda escolar del centro. – Uso del observatorio para exposiciones. – Colaboración con el proyecto de renaturalización del instituto. – Colaboración con la radio escolar. 	<p>creación de trabajos e imágenes individuales y en grupo</p>	<p>Todo el curso Todas las SA</p>

i) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Se desarrollan en el ANEXO III de esta programación.

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa</i>	<i>Observaciones</i>



A	Medidas de Refuerzo Educativo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
C	Plan de Recuperación	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
D	Plan de Enriquecimiento Curricular	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.
E	Adaptación Curricular Significativa	Se elaborarán a partir de lo establecido en la propuesta curricular del centro siguiendo las pautas expuestas en el apartado anterior.

<i>ACCIONES (atención a la diversidad)</i>	<i>METODOLOGÍA (atención a la diversidad)</i>
---	--



<ul style="list-style-type: none">-Actividades variadas-Distintos grados de dificultad-Materiales y recursos didácticos variados-Variedad metodológica-Diversos agrupamientos de los alumnos/as-Actividades de refuerzo y recuperación para suspensos-Actividades de enriquecimiento y ampliación basada en aprendizaje por proyectos-Adaptaciones curriculares significativas y no significativas-Diversos instrumentos y métodos de evaluación-Flexibilidad en plazos de entrega-Mobiliario adaptado-Preferencia de vías de comunicación (oral, escrita, ordenador...)-Colocación en el aula (problemas de atención, hiperactividad, visión, audición o apoyo de compañeros,...)	<p>La atención a la diferencia de capacidades, interés y necesidades se reflejará no sólo en la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza, sino también en la selección de las actividades y las opciones metodológicas, favoreciendo distintas preferencias de aprendizaje y distintos ritmos.</p> <p>Para ello es fundamental detectar esas diferencias a partir de la evaluación inicial y de la información extraída del día a día en el aula, así como de los informes del Departamento de Orientación y del expediente académico de cada alumno.</p> <p>El profesor tendrá en cuenta las peculiaridades individuales cuando se planteen contenidos y actividades, para que el alumno pueda manejar y ubicar los conceptos aprendidos en sus esquemas de conocimiento y obtener las capacidades oportunas.</p> <p>A la hora de evaluar, el tratamiento de la diversidad implica la no comparación de cada alumno con la media de la clase, es decir no establecer un nivel general ni un normotipo sino evaluar de una manera individual, tener en cuenta su nivel previo, sus circunstancias personales, su esfuerzo, su motivación, etc.</p> <p>Dentro de la diversidad se debe tener en cuenta la presencia de alumnos/as/as de integración, de diversificación, aquellos que necesitan apoyo, ya sea dentro o fuera de la clase, o los que necesitan atención de enseñanza compensatoria; así como las oportunas adaptaciones curriculares que se deban elaborar a lo largo del curso a los alumnos/as con necesidades especiales.</p>
--	--

j) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos. (Pag. 16)

k) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Constantemente se revisa la trayectoria formativa de los grupos reflexionando sobre nuestra práctica docente. Se trata el desarrollo de la programación analizando los desfases, tomando las medidas correctoras y proponiendo los reajustes necesarios para obtener los resultados satisfactorios. Para ello debemos tener en cuenta los Indicadores de logro.

Teniendo en cuenta aspectos como:

- Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Motivación inicial de los alumnos/as.



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

- Presentación de contenidos: relacionando los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos del alumno.
- Actividades variadas en el aula (de diagnóstico, de introducción...), trabajos en grupo...
- Seguimiento y control del proceso de enseñanza-aprendizaje: revisión de contenidos y actividades, adecuación de tiempos...
- Diversidad: ritmos de aprendizaje de los alumnos/as, coordinación con otros profesionales, participación de las familias...
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

<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>
Coherencia con el Currículo	Análisis de la alineación entre la programación y los estándares curriculares, así como la revisión de documentos oficiales.	Principio de curso	Todos los miembros del Departamento
Metodología y Estrategias Pedagógicas	Observación en el aula, registros de la participación de los estudiantes y análisis de las actividades realizadas.	Durante todo el curso	Cada docente individualmente
Participación de los Estudiantes	Registro de la participación en actividades, encuestas de satisfacción estudiantil y observación en el aula.	Tras cada actividad	Los docentes implicados
Cumplimiento de Objetivos	Revisión de los resultados de las pruebas objetivas y la evaluación continua a lo largo del curso.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente y los que imparten el mismo nivel en conjunto
Relevancia de los Contenidos	Encuestas o cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre la relevancia de los contenidos.	Al final de cada trimestre	Cada profesor individualmente
Evaluación y Retroalimentación	Revisión de las pruebas escritas, rúbricas utilizadas para evaluar proyectos y retroalimentación proporcionada a los estudiantes.	Al final de cada trimestre	Cada docente individualmente



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

Adaptación a la Diversidad	Análisis de la presencia de estrategias diferenciadas en la programación y revisión de los registros de adaptaciones realizadas.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Uso Eficiente de Recursos	Evaluación del aprovechamiento de materiales didácticos, revisión de informes sobre el estado y uso de recursos disponibles.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento
Innovación Educativa	Registro de la implementación de nuevas metodologías, análisis de proyectos innovadores y feedback de los estudiantes.	A final de curso	Todos los miembros del Departamento

Propuestas de mejora:

Con posterioridad a esta evaluación y, tras la elaboración de la memoria anual del departamento, se hará, a su final, la propuesta de mejora de la programación de cara al curso siguiente.



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

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

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

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)	4 %					3 4 5 6 7 8 9
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)	4 %	A.1 A.3 A.4 B.1 C.4 C.5 C.6 C.7 C.8 C.9	CT3 CT4 CT6 CT7 CT10 CT11 CT13	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	
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)	4 %					
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)	4 %	C.1 C.2	CT6 CT8 CT11 CT14			TODAS
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	4 %	A.2 A.3				



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

<p>mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>						
<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p>	4 %	TODOS	CT6	<p>PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES</p>	<p>Heteroevaluación</p>	
<p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p>	4 %	B.1 B.2 B.3 B.4 B.5 B.6 B.7	CT3			3
<p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)</p>	4 %	D.2	CT13			TODAS
<p>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)</p>	4 %	A	CT13			
<p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p>	4 %	A D.3 D.4 C.8	CT9			



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

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 %	TODOS	CT6 CT13	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	TODAS
5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)	4 %	B	CT9			
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 %	C.1 C.2	CT9			
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 %	C D	CT2 CT3			
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 %	A B C D	CT2			
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	4 %	A B C D	CT1 CT9 CT13			



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1. CCEC2, CCEC3)						
7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)	4 %	C.1 C.2	CT9	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroevaluación	
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 %	C.3				13 14 15
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 %	C.4 C.5 C.6 C.7				
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 %	B				
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)	5 %	B.1 D.1	CT11 CT15			TODAS



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)	5 %	TODOS	CT11 CT15	PORTAFOLIO, PROYECTOS, EJERCICIOS TRABAJOS, EXÁMENES	Heteroeva luación
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)	5 %	TODOS	CT2 CT13		
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)	5 %	D.5	CT2 CT13		

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES

La evaluación suspensa se podrá recuperar durante la evaluación siguiente realizando y presentando los trabajos que no hayan alcanzado el nivel mínimo exigido, estén inacabados o no se hayan realizado.

EVALUACIÓN FINAL DEL CURSO

A principios de junio se evaluará la 3ª evaluación y a finales de junio se realizará la evaluación final.

En el periodo entre ambas los alumnos/as que tengan que recuperar materia para aprobar la asignatura realizarán en el aula actividades bajo las indicaciones y supervisión del profesor para concluir los trabajos no presentados, inacabados o incorrectos, y se realizarán los exámenes sobre la materia correspondiente a cada caso.

PLAN DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO QUE HA PROMOCIONADO CON ASIGNATURAS SUSPENSAS



El alumnado que suspenda la materia y la curse en el siguiente año la recuperará con nota de suficiente con aprobar una evaluación del curso actual.

Si no la aprueba, no cursa la asignatura o quiere mayor nota, el jefe de departamento le informará de la forma de recuperarla mediante la entrega de trabajos y/o exámenes y los plazos correspondientes teniendo en cuenta de manera individual los informes del curso pasado.

l) Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.

Se incentivará la lectura mediante actividades de ilustración de textos literarios de forma que la lectura deberá permitir extraer tanto el sentido del texto como las sugerencias visuales que hagan posible dichas ilustraciones. Así mismo se exigirá el uso de un vocabulario técnico preciso propio del área y su dominio mediante el uso del diccionario y de glosarios suministrados por los profesores.

Se plantearán actividades de interacción entre los lenguajes de la imagen y de la palabra. También se relacionarán los movimientos artísticos estudiados con los correspondientes literarios.

1) LISTA DE LECTURAS

TEMA	TÍTULO	CURSO	AUTOR
Pintura	<i>Cartas a Theo</i>	1ºESO	Vincent van Gogh
Imaginación, literatura visual, percepción infantil	<i>Alfanhuí</i>	1ºESO	Rafael Sánchez Ferlosio
Imaginación, dibujo y creatividad	<i>El Principito</i>	1º ESO	Antoine de Saint-Exupery

2) ACTIVIDADES

–Lectura, investigación y escritura de las biografías artistas y definiciones de estilos artísticos usando libros de Historia del Arte e Internet.

–Búsqueda en Internet del catálogo de editoriales, para acercarlos a las publicaciones relacionadas con el arte y el diseño.

Se trata de fomentar en el alumnado, a través de la lectura y la escritura, una actitud reflexiva y crítica ante lo que sucede en el entorno y lo que ha ocurrido en otros contextos geográficos o históricos y de que valore el hábito de lectura como una herramienta para el autoaprendizaje y un elemento de disfrute personal. Así como la relación de las imágenes y el arte con las expresiones y estilos literarios actuales y a lo largo de la historia

Se propone la celebración del Día Internacional del Libro, que se conmemora cada 23 de abril, buscando algún texto literario referido al árbol que hayan encontrado en sus lecturas realizando con ellas una actividad complementaria y conectándolo así con el día del árbol, que en España se celebra el día 21 de marzo.



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

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

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

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

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

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
2. Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

representativa y simbólica.

3. El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
5. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.



ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

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



ANEXO III: PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<i>Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción</i>	<i>Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física</i>	<i>Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés</i>
<p>La información debería ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las siguientes características perceptivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tamaño del texto, imágenes, gráficos, tablas o cualquier otro contenido visual. • El contraste entre el fondo y el texto o la imagen. • El color como medio de información o énfasis. • El volumen o velocidad del habla y el sonido. • La velocidad de sincronización del vídeo, animaciones, sonidos, simulaciones, etc. • La disposición visual y otros elementos del diseño. • La fuente de la letra utilizada para los materiales impresos. <p>Utilizar representaciones textuales equivalentes como subtítulos o reconocimiento de voz automático para el lenguaje oral.</p> <p>Proporcionar diagramas visuales, gráficos y</p>	<p>Proporcionar alternativas en los requisitos de ritmo, plazos y motricidad necesarias para interactuar con los materiales educativos, tanto en los que requieren una manipulación física como las tecnologías.</p> <p>Proporcionar alternativas para dar respuestas físicas o por selección (por ejemplo, alternativas a la marca con lápiz o bolígrafo, alternativas para controlar el ratón).</p> <p>Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales a través de las manos, la voz, los conmutadores, joysticks, teclados o teclados adaptados.</p> <p>Proporcionar comandos alternativos de teclado para las acciones con ratón.</p> <p>Utilizar conmutadores y sistemas de barrido para incrementar el acceso independiente y las alternativas al teclado.</p> <p>Proporcionar acceso a teclados alternativos.</p> <p>Personalizar plantillas para pantallas táctiles y teclados.</p> <p>Seleccionar software que permita trabajar con</p>	<p>Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, posibilidades de elección en cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desafío percibido. • El tipo de premios o recompensas disponibles. • El contexto o contenidos utilizados para la práctica y la evaluación de competencias. • Las herramientas para recoger y producir información. • El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc. • La secuencia o los tiempos para completar las distintas partes de las tareas <p>Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas.</p> <p>Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.</p>



<p>notaciones de la música o el sonido.</p> <p>Proporcionar transcripciones escritas de los vídeos o los clips de audio.</p> <p>Proporcionar intérpretes de Lengua de Signos Española (LSE) para el castellano hablado.</p> <p>Proporcionar claves visuales o táctiles equivalentes (por ejemplo, vibraciones) para los sonidos o las alertas.</p> <p>Proporcionar descripciones visuales y/o emocionales para las interpretaciones musicales.</p> <p>Proporcionar descripciones (texto o voz) para todas las imágenes, gráficos, vídeos o animaciones.</p> <p>Proporcionar alternativas táctiles (gráficos táctiles u objetos de referencia) para los efectos visuales que representan conceptos.</p> <p>Proporcionar objetos físicos y modelos espaciales para transmitir perspectiva o interacción.</p> <p>Proporcionar claves auditivas para las ideas principales y las transiciones en la información visual.</p> <p>Seguir los estándares en accesibilidad (NIMAS, DAISY, etc.) cuando se crean textos digitales.</p> <p>Permitir la participación de un ayudante competente o un compañero para leer el texto en voz alta.</p> <p>Proporcionar el acceso a software de texto-a-voz.</p>	<p>teclados alternativos y teclas de acceso.</p>	<p>Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes• Culturalmente sensibles y significativas.• Socialmente relevantes.• Apropriadadas para cada edad y capacidad• Adecuadas para las diferentes razas, culturas, etnias y géneros. <p>Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes.</p> <p>Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación.</p> <p>Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autoreflexión hacia los contenidos y las actividades.</p> <p>Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa.</p> <p>Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.</p> <p>Reducir los niveles de incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar gráficos, calendarios, programas, recordatorios, etc. que puedan incrementar la predictibilidad de las actividades diarias.• Crear rutinas de clase.
---	--	---



		<ul style="list-style-type: none"> Alertas y pre-visualizaciones que permitan a los estudiantes anticiparse y estar preparados para los cambios en las actividades, programas y eventos novedosos. Opciones que puedan, en contraposición a lo anterior, maximizar lo inesperado, la sorpresa o la novedad en las actividades muy rutinarias. <p>Variar los niveles de estimulación sensorial:</p> <p>Variación en cuanto a la presencia de ruido de fondo o de estimulación visual, el número de elementos, de características o de ítems que se presentan a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> Variación en el ritmo de trabajo, duración de las sesiones, la disponibilidad de descansos, tiempos de espera, la temporalización o la secuencia de las actividades. Modificar las demandas sociales requeridas para aprender o realizar algo, el nivel percibido de apoyo y protección y los requisitos para hacer una presentación en público y la evaluación. Implicar en debates a todos los estudiantes de la clase.
<p><i>Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</i></p>	<p><i>Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</i></p>	<p><i>Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</i></p>
<p>Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, especialmente de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos.</p>	<p>Componer o redactar en múltiples medios como: texto, voz, dibujo, ilustración, diseño, cine, música, movimiento, arte visual, escultura o vídeo.</p> <p>Usar objetos físicos manipulables (por ejemplo,</p>	<p>Pedir a los estudiantes que formulen el objetivo de manera explícita o que lo replanteen.</p> <p>Presentar el objetivo de diferentes maneras.</p>



<p>Proporcionar símbolos gráficos con descripciones de texto alternativas.</p> <p>Resaltar cómo los términos, expresiones o ecuaciones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos.</p> <p>Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones).</p> <p>Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, notaciones de dominios específicos, teoremas y propiedades menos conocidas, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, jerga, lenguaje arcaico, coloquialismos y dialectos).</p> <p>Clarificar la sintaxis no familiar (en lenguas o fórmulas matemáticas) o la estructura subyacente (en diagramas, gráficos, ilustraciones, exposiciones extensas o narraciones), a través de alternativas que permitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resaltar las relaciones estructurales o hacerlas más explícitas. • Establecer conexiones con estructuras aprendidas previamente • Hacer explícitas las relaciones entre los elementos (por ejemplo, resaltar las palabras de transición en un ensayo, enlaces entre las ideas en un mapa conceptual, etc.) <p>Permitir el uso del software de síntesis de voz.</p> <p>Usar voz automática con la notación matemática</p>	<p>bloques, modelos en 3D, regletas).</p> <p>Usar medios sociales y herramientas Web interactivas (por ejemplo, foros de discusión, chats, diseño Web, herramientas de anotación, guiones gráficos, viñetas de cómic, presentaciones con animaciones).</p> <p>Resolver los problemas utilizando estrategias variadas.</p> <p>Proporcionar correctores ortográficos, correctores gramaticales, y software de predicción de palabras.</p> <p>Proporcionar software de reconocimiento y conversores texto-voz, dictados grabaciones, etc.</p> <p>Proporcionar calculadoras, calculadoras gráficas, diseños geométricos o papel cuadriculado o milimetrado para gráficos, etc.</p> <p>Proporcionar comienzos o fragmentos de frases.</p> <p>Usar páginas web de literatura, herramientas gráficas, o mapas conceptuales, etc.</p> <p>Facilitar herramientas de diseño por Ordenador (CAD), software para notaciones musicales (por escrito) y software para notaciones matemáticas.</p> <p>Proporcionar materiales virtuales o manipulativos para matemáticas (por ejemplo, bloques en base-10, bloques de álgebra).</p> <p>Usar aplicaciones Web (por ejemplo, wikis, animaciones, presentaciones).</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de simulación (por ejemplo, modelos que demuestren los mismos resultados pero utilizando diferentes enfoques, estrategias, habilidades, etc.).</p>	<p>Fomentar la división de metas a largo plazo en objetivos a corto plazo.</p> <p>Demostrar el uso de herramientas de gestión del tiempo tanto manuales como informáticas</p> <p>Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar el resultado previsto.</p> <p>Involucrar a los alumnos en debates de evaluación sobre lo que constituye la excelencia y generar ejemplos relevantes que se conecten a sus antecedentes culturales e intereses.</p> <p>Diferenciar el grado de dificultad o complejidad con el que se pueden completar las actividades fundamentales.</p> <p>Proporcionar alternativas en cuanto a las herramientas y apoyos permitidos.</p> <p>Variar los grados de libertad para considerar un resultado aceptable.</p> <p>Hacer hincapié en el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro de los objetivos como alternativas a la evaluación externa y a la competición.</p> <p>Crear grupos de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros.</p> <p>Crear programas para toda la escuela de apoyo a buenas conductas con objetivos y recursos</p>
---	--	--



<p>digital (Math ML).</p> <p>Usar texto digital acompañados de voz humana pre- grabada (por ejemplo, Daisy Talking Books).</p> <p>Permitir la flexibilidad y el acceso sencillo a las representaciones múltiples de notaciones donde sea apropiado (por ejemplo, fórmulas, problemas de palabras, gráficos).</p> <p>Ofrecer clarificaciones de la notación mediante listas de términos clave.</p> <p>Hacer que toda la información clave en la lengua dominante (por ejemplo, castellano) también esté disponible en otros idiomas importantes (por ejemplo, inglés) para estudiantes con bajo nivel de idioma español y en LSE para estudiantes sordos.</p> <p>Enlazar palabras clave del vocabulario a su definición y pronunciación tanto en las lenguas dominantes como en las maternas.</p> <p>Definir el vocabulario de dominio específico (por ejemplo, las claves o leyendas en los estudios sociales) utilizando tanto términos de dominio específico como términos comunes.</p> <p>Proporcionar herramientas electrónicas para la traducción o enlaces a glosarios multilingües en la Web.</p> <p>Insertar apoyos visuales no lingüísticos para clarificar el vocabulario (imágenes, videos, etc.).</p> <p>Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo o una ecuación matemática), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración,</p>	<p>Proporcionar diferentes mentores (por ejemplo, profesores/tutores de apoyo,</p> <p>que utilicen distintos enfoques para motivar, guiar, dar feedback o informar)</p> <p>Proporcionar apoyos que puedan ser retirados gradualmente a medida que aumentan la autonomía y las habilidades (por ejemplo, integrar software para la lectura y escritura).</p> <p>Proporcionar diferentes tipos de feedback (por ejemplo, feedback que es accesible porque puede ser personalizado para aprendizajes individuales).</p> <p>Proporcionar múltiples ejemplos de soluciones novedosas a problemas reales.</p> <p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p>	<p>diferenciados.</p> <p>Proporcionar indicaciones que orienten a los estudiantes sobre cuándo y cómo pedir ayuda a otros compañeros o profesores.</p> <p>Fomentar y apoyar las oportunidades de interacción entre iguales (p.e. alumnos tutores).</p> <p>Construir comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.</p> <p>Crear expectativas para el trabajo en grupo (por ejemplo, rúbricas, normas, etc.)</p> <p>Proporcionar feedback que fomente la perseverancia, que se centre en el desarrollo de la eficacia y la auto- conciencia, y que fomente el uso de estrategias y apoyos específicos para afrontar un desafío.</p> <p>Proporcionar feedback que enfatice el esfuerzo, la mejora, el logro o aproximación hacia un estándar, mejor que en el rendimiento concreto.</p> <p>Proporcionar feedback específico, con frecuencia y en el momento oportuno.</p> <p>Proporcionar feedback que sea sustantivo e informativo, más que comparativo o competitivo.</p> <p>Proporcionar feedback que modele cómo incorporar la evaluación dentro de las estrategias positivas para el éxito futuro, incluyendo la identificación de</p>
---	--	---



<p>danza/movimiento, diagrama, tabla modelo, vídeo, viñeta de cómic, guión gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).</p> <p>Hacer explícitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones, ecuaciones, gráficas o diagramas.</p>	<p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>patrones de errores y de respuestas incorrectas.</p>
<p><i>Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión</i></p>	<p><i>Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</i></p>	<p><i>Pauta 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</i></p>



<p>Anclar el aprendizaje estableciendo vínculos y activando el conocimiento previo (por ejemplo, usando imágenes visuales, fijando conceptos previos ya asimilados o practicando rutinas para dominarlos).</p> <p>Utilizar organizadores gráficos avanzados (por ejemplo, mapas conceptuales, métodos KWL -Know, Want-to-know, Learned).</p> <p>Enseñar a priori los conceptos previos esenciales mediante demostraciones o modelos.</p> <p>Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.</p> <p>Hacer conexiones curriculares explícitas (por ejemplo, enseñar estrategias de escritura en la clase de conocimiento del medio).</p> <p>Destacar o enfatizar los elementos clave en los textos, gráficos, diagramas, fórmulas, etc.</p> <p>Usar esquemas, organizadores gráficos, rutinas de organización de unidades y conceptos y rutinas de “dominio de conceptos” para destacar ideas clave y relaciones.</p> <p>Usar múltiples ejemplos y contraejemplos para enfatizar las ideas principales.</p> <p>Usar claves y avisos para dirigir la atención hacia las características esenciales.</p> <p>Destacar las habilidades previas adquiridas que pueden utilizarse para resolver los problemas menos familiares.</p> <p>Proporcionar indicaciones explícitas para cada paso</p>	<p>Proporcionar llamadas y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.</p> <p>Facilitar modelos o ejemplos del proceso y resultado de la definición de metas.</p> <p>Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar en la definición de los objetivos o metas.</p> <p>Ponerlas metas, objetivos y planes en algún lugar visible.</p> <p>Integrar avisos que lleven “parar y pensar” antes de actuar así como espacios adecuados para ello.</p> <p>Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo” (por ejemplo, revisión de portafolio, críticas de arte).</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y plantillas de planificación de proyectos para comprender el problema, establecer prioridades, secuencias y temporalización de los pasos a seguir.</p> <p>Incorporar instructores o mentores que modelen el proceso “pensando en voz alta”.</p> <p>Proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.</p> <p>Proporcionar organizadores gráficos y plantillas para la recogida y organización de la información.</p> <p>Integrar avisos para categorizar y sistematizar.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación y pautas para tomar notas.</p> <p>Hacer preguntas para guiar el auto-control y la reflexión.</p> <p>Mostrar representaciones de los progresos (por</p>	<p>Proporcionar avisos, recordatorios, pautas, rúbricas, listas de comprobación que se centren en objetivos de auto-regulación como puede ser reducir la frecuencia de los brotes de agresividad en respuesta a la frustración.</p> <p>Incrementar el tiempo de concentración en una tarea aunque se produzcan distracciones.</p> <p>Aumentar la frecuencia con la que se dan la auto-reflexión y los auto-refuerzos.</p> <p>Proporcionar guías, mentores o apoyos que modelen el proceso a seguir para establecer las metas personales adecuadas que tengan en cuenta tanto las fortalezas como las debilidades de cada uno.</p> <p>Apoyar actividades que fomenten la auto-reflexión y la identificación de objetivos personales.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos, apoyos y feedback para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestionar la frustración.• Buscar apoyo emocional externo. <p>Desarrollar controles internos y habilidades para afrontar situaciones conflictivas o delicadas.</p> <p>Manejar adecuadamente las fobias o miedos y los juicios sobre la aptitud “natural” (por ejemplo, “¿Cómo puedo mejorar en las áreas que me exigen mayor esfuerzo?” mejor que “No soy bueno en matemáticas”)</p> <p>Usar situaciones reales o simulaciones para demostrar las habilidades para afrontar los problemas de la vida</p>
--	--	---



<p>en cualquier proceso secuencial.</p> <p>Proporcionar diferentes métodos y estrategias de organización (tablas y algoritmos para procesar operaciones matemáticas).</p> <p>Proporcionar modelos interactivos que guíen la exploración y los nuevos aprendizajes.</p> <p>Introducir apoyos graduales que favorezcan las estrategias de procesamiento de la información.</p> <p>Proporcionar múltiples formas de aproximarse o estudiar una lección e itinerarios opcionales a través de los contenidos (por ejemplo, explorar ideas principales mediante obras de teatro, arte y literatura, películas u otros medios).</p> <p>Agrupar la información en unidades más pequeñas.</p> <p>Proporcionar la información de manera progresiva (por ejemplo, presentando la secuencia principal a través de una presentación como puede ser en Powerpoint).</p> <p>Eliminar los elementos distractores o accesorios salvo que sean esenciales para el objetivo de aprendizaje.</p> <p>Proporcionar listas de comprobación, organizadores, notas, recordatorios electrónicos, etc.</p> <p>Alentar al uso de dispositivos y estrategias nemotécnicas (por ejemplo, imágenes visuales, estrategias de parafraseo, método de los lugares, etc.)</p> <p>Incorporar oportunidades explícitas para la revisión y la práctica.</p> <p>Proporcionar plantillas, organizadores gráficos, mapas</p>	<p>ejemplo, del antes y después con fotos, gráficas y esquemas o tablas mostrando el progreso a lo largo del tiempo, portafolios del proceso).</p> <p>Instar a los estudiantes a identificar el tipo de feedback o de consejo que están buscando.</p> <p>Usar plantillas que guíen la autorreflexión sobre la calidad y sobre lo que se ha completado.</p> <p>Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales).</p> <p>Usar listas de comprobación para la evaluación, matrices de valoración (scoring rubrics) y ejemplos de prácticas o trabajos de estudiantes evaluados con anotaciones o comentarios.</p>	<p>cotidiana.</p> <p>Ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para facilitar el proceso de aprender a recabar y representar de manera gráfica datos de las propias conductas, con el propósito de controlar los cambios en dichas conductas.</p> <p>Usar actividades que incluyan un medio por el cual los estudiantes obtengan feedback y tengan acceso a recursos alternativos (por ejemplo, gráficas, plantillas, sistemas de retroalimentación en pantalla,...) que favorezcan el reconocimiento del progreso de una manera comprensible y en el momento oportuno.</p>
--	--	---



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

<p>conceptuales que faciliten la toma de apuntes.</p> <p>Proporcionar apoyos que conecten la nueva información con los conocimientos previos (por ejemplo, redes de palabras, mapas de conceptos incompletos).</p> <p>Integrar las ideas nuevas dentro de contextos e ideas ya conocidas o familiares (por ejemplo, uso de analogías, metáforas, teatro, música, películas, etc.)</p> <p>Proporcionar situaciones en las que de forma explícita y con apoyo se practique la generalización del aprendizaje a nuevas situaciones (por ejemplo, diferentes tipos de problemas que puedan resolverse con ecuaciones lineales, usar los principios de la física para construir un parque de juegos).</p> <p>De vez en cuando, dar la oportunidad de crear situaciones en las que haya que revisar las ideas principales y los vínculos entre las ideas.</p>		
---	--	--