



**PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA,
VISUAL Y AUDIOVISUAL
2023-2024**



**Junta de
Castilla y León**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Instituto de Educación Secundaria Ornia
C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350
24750 LA BAÑEZA (León)

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

CURSO 2023-2024

ÍNDICE

- Componentes del Departamento.....5
- Materias y cursos que imparte.....5
- Educación plástica y visual.....5
- Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.....6
- Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....7
- Competencias específicas de la materia.....8
- Criterios de evaluación.....9
- Contenidos.....10
- Orientaciones metodológicas.....10
- Orientaciones para la evaluación.....11
- Situaciones de aprendizaje.....12
- Aprendizaje interdisciplinar desde la materia.....13
- Currículo de la materia.....13
- Primer curso. Criterios de evaluación.....18
- Contenidos.....22
- Tercer curso. Criterios de evaluación.....24
- Contenidos.....29
- Cuarto curso. Qué se pretende conseguir.....30
- Contenidos.....31
- Relación de la materia con las competencias básicas.....33
- Criterios de evaluación.....35
- Estándares de aprendizaje evaluables.....36



**PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA,
VISUAL Y AUDIOVISUAL
2023-2024**



Instituto de Educación Secundaria Ornia
C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350
24750 LA BAÑEZA (León)

● Metodología didáctica.....	39
● Procedimientos de evaluación.....	40
● Criterios de calificación.....	41
● Actividades de recuperación.....	42
● Medidas de refuerzo educativo.....	42
● Medidas de atención a la diversidad.....	43
● Procedimiento para evaluar el ajuste entre el diseño de la programación didáctica y los resultados obtenidos.....	46
● Materiales y recursos didácticos.....	46
● Medidas para estimular el interés y el hábito por la lectura.....	47
● Actividades complementarias y extraescolares.....	48
● Dibujo técnico.....	50
● Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.....	50
● Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....	51
● Competencias específicas de la materia.....	53
● Criterios de evaluación.....	53
● Contenidos.....	54
● Orientaciones metodológicas.....	55
● Orientaciones para la evaluación.....	56
● Situaciones de aprendizaje.....	57
● Aprendizaje interdisciplinar desde la materia.....	58
● Currículo de la materia.....	58
● Dibujo técnico I. Criterios de evaluación.....	60
● Contenidos.....	62

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

- Dibujo técnico II. Criterios de evaluación.....64
- Contenidos.....66
- Procedimientos de evaluación.....68
- Criterios de calificación.....69



**PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA,
VISUAL Y AUDIOVISUAL
2023-2024**



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Instituto de Educación Secundaria Ornia
C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350
24750 LA BAÑEZA (León)

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

Jefa de Dpto. D^a. M^a INMACULADA DE PRADO CARREÑO
D^a. ISABEL PÉREZ TURRADO

MATERIAS Y CURSOS QUE IMPARTE ISABEL PÉREZ TURRADO

CURSO	MATERIA
1º ESO (2grupos)	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL
3º ESO (1grupo)	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL
4º ESO (1grupo)	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL

MATERIAS Y CURSOS QUE IMPARTE M^a INMACULADA DE PRADO

CURSO	MATERIA
1º ESO (1grupo)	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL
3º ESO (1grupo)	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL
1º BCH	DIBUJO TÉCNICO I
2º BCH	DIBUJO TÉCNICO II

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

1.INTRODUCCIÓN. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS MATERIA

1.1 Justificación

El presente documento recoge una programación didáctica pensada para el alumnado de 1º y 3º de educación secundaria obligatoria, en adelante ESO, para la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

La programación didáctica se entiende como un documento flexible donde organizar cómo los elementos del currículo, los cuales están recogidos en Decreto 39/2022 que establece el currículo en la comunidad de Castilla y León, van a ser relacionados, temporalizados y ordenados a lo largo del curso.

Está diseñada respondiendo al Proyecto Educativo de Centro, tal y como se recoge en el artículo 120 de la LOMLOE. Al igual que se ajusta a los parámetros marcados por el Departamento de Dibujo.

Este documento es imprescindible para desarrollar el trabajo en el aula, para el alumnado, ya que trabajaran con ella, y para la sociedad. Como bien recoge el Decreto 39/2022 “esta materia 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.”

La programación no es un documento cerrado e inamovible, al contrario, como ya se ha comentado es flexible. Se basa y se ajusta a las características y necesidades del alumnado. Ayudándonos a planificar y a adelantarnos a futuras situaciones de aprendizaje que puedan suceder en el aula, para poder responder de forma rápida, eficaz y personalizada. También es abierto, pues se somete a periódicas revisiones, modificaciones y evaluaciones. Todo ello para adaptarnos a la realidad del aula y así mejorar y ayudar al aprendizaje de nuestros alumnos.

Este documento divide el currículo de la materia en 10 unidades didácticas para cada curso. Cada una de estas unidades están pensadas para favorecer el pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos. Respetando un ritmo de trabajo asequible bajo una actitud comprometida con la asignatura por parte de los alumnos.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

1.2 Contexto

-El entorno.

El entorno donde se ubica nuestro centro es en la Bañeza ciudad y abarca los pueblos colindantes. Cuenta con una población de 10.024 habitantes (2022), en aumento por la inmigración de países del este, Marruecos y, sobre todo, de Hispanoamérica.

Por lo que, el alumnado del centro destiende de muy diversos lugares, lo que, en ciertos casos, origina que sea muy diverso en cuanto a conocimientos, intereses y expectativas e, incluso, diferente nivel económico. A la vez, eso hace que sea muy enriquecedor.

-El centro.

El centro es un Instituto de Educación Secundaria situado en el centro urbano. Está formado por 3 unidades por curso de 1º y 3º ESO, 2 unidades de 4º ESO y 2 unidades en Bachillerato en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, y 2 en la de Ciencias y Tecnología. También cuenta con 3 ciclos formativos de grado.

Cumple con los recursos establecidos por el Real Decreto 132/2010, por lo que se dispone de un aula de dibujo, donde se desarrollará la actividad docente. Al disponer sólo de un aula, cuando se coincida en horario, un grupo debe impartirse en su aula de referencia. Se usará también, en ocasiones, el aula de informática para el desarrollo de ciertas actividades. El aula de plástica está dotada de pantalla táctil Smart, ordenador, proyector, estanterías y fregadero.

Esta programación atiende al tercer nivel de concreción, entendiendo que el primero es el marco normativo que se establece a nivel nacional y autonómico. El segundo lo establece el centro educativo en el Proyecto Educativo de Centro (PEC) donde se recogen los planes de centro como el de lectura, convivencia, o proyectos erasmus, innovación... y el tercer nivel lo establece el profesorado en las propias programaciones de aula.

-El alumnado

La adolescencia es un periodo de transición hacia la adultez, un proceso de cambios, tanto físicos como psicológicos. Es una etapa de descubrimiento y desarrollo de la identidad constante. Según Rosa García (2015) “los adolescentes se encuentren inmersos en un mar de dudas y contradicciones. El conocimiento de esta serie de ambigüedades por parte de los profesores permite que estos puedan incidir de forma positiva en esas contradicciones, procurando que la mayoría de los adolescentes maduren y se conviertan en adultos seguros de sí mismos y bien adaptados.”

El grupo al que se destina esta programación está compuesto por 20 adolescentes de entre 14 y 15 años. De los cuales dos son repetidores, dos inmigrantes, los cuales se encuentran

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p><small>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</small></p>
---	---	--

integrados con el resto de compañeros, y por último otro alumno que pertenece, dentro de los Alumnos Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo en adelante ACNEAE, al subgrupo de Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales, en adelante ACNEE.

Es un grupo heterogéneo con inquietudes similares. La gran mayoría ya han compartido grupo en años anteriores por lo que el ambiente en clase es de cercanía, familiaridad y respeto. De todas formas, al inicio de curso, de forma general en el centro, se hacen actividades de cohesión de grupo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º ESO forma parte de las asignaturas optativas en este curso con la entrada en vigor de la LOMLOE. Es por ello, que entre nuestro alumnado existe un interés y predisposición hacia la materia alto, puesto que han decidido cursarla. Cabe decir que muchos alumnos afines a la materia decidieron cursar música como primera optativa y Taller de Artes Plásticas como segunda optativa. Es por ello que la ratio del grupo es menor que en otros grupos del mismo curso.

Por otro lado, es vital partir de su nivel, hecho que es esencial en cada una de las unidades didácticas. Por ello, llevo a cabo una evaluación inicial al inicio de curso y en cada una de las unidades didácticas. Esta programación está diseñada para impartir el currículo respondiendo a las necesidades e inquietudes de cada uno de ellos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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.

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

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

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

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

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

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

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

Por último, destacar que a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

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

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia plurilingüe

Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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

Competencia digital

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Competencia personal, social y aprender a aprender

Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia ciudadana

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

Competencia emprendedora

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

Competencia en conciencia y expresión culturales

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

Competencias específicas de la materia

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

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

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



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

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

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

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

Criterios de evaluación

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

Contenidos

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques, a saber:

A. Patrimonio artístico y cultural, incluye contenidos relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.

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

Orientaciones metodológicas

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 de este decreto

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.

Orientaciones para la evaluación

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B de este decreto. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debería de recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto de evaluación.

Situaciones de aprendizaje

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C de este decreto.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear una exposición en el centro educativo sobre las vanguardias, ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

Aprendizaje interdisciplinar desde la materia

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

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

Esta interdisciplinaridad favorecerá un tratamiento de la materia con relaciones variadas, enriquecedoras y necesarias y conectadas con su entorno más cercano del alumnado.

Currículo de la materia

Competencias Específicas

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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. Apreciar 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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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, defintorios 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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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.

PRIMER CURSO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

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

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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

Competencia específica 2

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

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

Competencia específica 3

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

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

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

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

Competencia específica 4

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>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

Competencia específica 5

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

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

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

Competencia específica 6

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

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

Competencia específica 7

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

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

7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)

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

Competencia específica 8

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

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

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

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

Contenidos

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

- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.

- Los géneros y los estilos artísticos.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

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

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras

- La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.

- Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.

- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.

- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.

- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.

- Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.

- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.

- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.

- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.

- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

TERCER CURSO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

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

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

Competencia específica 2

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

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

Competencia específica 3

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

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)

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

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

Competencia específica 4

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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

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

Competencia específica 5

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

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

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

Competencia específica 6

6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)

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

Competencia específica 7

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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

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

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

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

Competencia específica 8

8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)

8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)

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

Contenidos

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tlf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

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

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

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

- La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.

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

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

- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.

- El color, la forma y la textura en la composición.

- El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.

- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.

- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico

- Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.

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

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas

- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.

- Soportes y Tipos.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.

- Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.

- Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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

- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

- Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.

- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.

- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

- Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.

- Valores plásticos y estéticos en la producción artística.

- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.

- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

CUARTO CURSO

Qué se pretende conseguir

- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, y contribuir activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
- Participar en la realización de trabajos basados en obras artísticas de cualquier tipo de su entorno local, provincial y regional, adaptados a los temas que van a ser desarrollados.
- Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal, o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, mediante conocimiento actualizado de los últimos recursos tecnológicos y audiovisuales (diseño por ordenador), con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicarlos hallazgos obtenidos.
- Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, mediante la superación de estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptar actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superar inhibiciones y prejuicios y rechazar discriminaciones o características personales o sociales.
- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorar el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

- Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir, y revisar al acabar cada una de las fases.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.

Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.

La textura.

Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño.

Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.

El color.

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

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

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

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

La composición.

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

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

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



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

Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo Técnico

El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas. Construcciones geométricas y resolución de problemas .

Cuadriláteros y polígonos regulares.

Tangencias y enlaces. Curvas cónicas.

Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.

Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas:

Sistema diédrico. Sistema axonométrico.

Sistema cónico. Normalización.

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

Bloque 3. Fundamentos del diseño

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.

Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.

Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo.

Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte.

Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones. Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.

Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.

Diseño gráfico. La imagen corporativa.

Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.

Técnicas de expresión gráfico- plásticas aplicadas al diseño.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

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

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

Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.

El cómic. Elementos. Elaboración. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.

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

La televisión. Comunicación de masas.

Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.

Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.

Elaboración de documentos multimedia.

Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad.

Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.

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

Relación de la materia con las competencias básicas.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.



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

La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma.

Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

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

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

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

La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.

Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Criterios de Evaluación

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Bloque 2. Dibujo Técnico

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

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

Estándares de aprendizaje evaluables

Bloque 1. Expresión plástica

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

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

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

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

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

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

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

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

Bloque 2. Dibujo Técnico

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

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

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

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

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

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

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

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

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

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.



3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

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

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

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

3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Metodología didáctica

La metodología didáctica en la educación secundaria obligatoria se adaptará a las características de cada alumno, favorecerá su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo y le iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos del método científico.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

- Utilizando esto como base argumental para decidir nuestras directrices metodológicas al primer acuerdo que llegamos es a que la labor manual no ha de ser fin sino medio a través de cual adquirimos y expresamos el conocimiento.
- Los conceptos habrán de fomentar en el alumno la capacidad de abstracción o elaboración del pensamiento abstracto, y no el de capacidad manual, que evidentemente habrá de desarrollar el alumno dado el carácter práctico necesario para la producción de hechos propios de esta disciplina.
- Las capacidades genéricas (saber ver y saber hacer) están directamente relacionadas entre ellas en la realidad visual o plástica, por lo cual el profesor dará a conocer los conceptos de cada unidad aplicados y reconocibles sobre una casuística del entorno, cuidando que los conceptos explicados sean claramente reconocibles por el alumno en la casuística con que se trabaje. Se evitará, por tanto, toda explicación o aplicación conceptual que no se corresponda con hechos plásticos o visuales conocidos.
- El alumno comprobará experimentalmente los conceptos antes señalados, teniendo como base la realidad de su entorno, aplicando conocimientos que devienen de los conceptos antes explicados por el profesor. La experimentación implica, además tareas de realización manual, "saber hacer", siempre consideradas como medio necesario en la consecución de fin superior "saber".
- La dificultad en las tareas prácticas será progresiva de manera que habilidad adquirida y dificultad vayan parejas, si no fuera así se podría dar origen a un abandono de la tarea por su dificultad o a un no avance hacia los objetivos por su facilidad.
- Los trabajos tendrán cierto grado de flexibilidad, en cuanto a que puedan ser adaptados a las capacidades y gustos individuales de los alumnos, evitando así trabajos indeseados e inalcanzables. El profesor marcará las directrices generales del trabajo así como el punto de partida. Con el trabajo el alumno deberá cumplir los objetivos señalados pero también los alumnos más capacitados o más interesados podrán desarrollarlo más en profundidad.
- Se fomentará el trabajo en grupo, entendiendo como grupo aquel que es la suma de las aportaciones individuales, para que el alumno entienda la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo. Un estadio posterior será en el que el conocimiento mutuo de capacidades y limitaciones permita un trabajo cooperativo. El trabajo en clase como trabajo en un grupo mayor fomentará actitudes de respeto hacia otros modos de ver, hacer o pensar.
- Se estimulará la creatividad y la expresividad en cada ejercicio o experiencia, ofreciendo la posibilidad de afrontar el trabajo desde la perspectiva de la sensibilidad personal, para alcanzando los objetivos concretos planteados, encontrar soluciones personales.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

Procedimientos de evaluación

Los siguientes apartados son comunes a todos los cursos de la ESO.

Se considera que el alumno alcanza una calificación positiva si ha conseguido las competencias básicas en esta materia de acuerdo a:

1. Pruebas objetivas

En cada trimestre, se realizarán una serie de láminas/examen de geometría y/o artísticas, que tendrán carácter teórico-práctico dado las características de la materia y en las que el alumno deberá resolver problemas geométricos, y soluciones artísticas, con la ayuda de sus notas y del profesor. En caso de examen, se confía en la no utilización de medios para copiar. De no ser así, y ser visto en dicha práctica, el examen será calificado inmediatamente con 0.

Al inicio del curso se realizará una prueba inicial para valorar el grado de conocimientos y destrezas que posee el alumno.

2. Trabajos prácticos

Se valorará el grado de consciencia del propósito del trabajo, la búsqueda y organización de información (boceto), la planificación del trabajo, la originalidad desarrollada en ellos, la destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas, la corrección en la presentación del trabajo, y la comunicación oral o escrita sobre el trabajo. Todos estos trabajos se irán recopilando en el “cuaderno del alumno”.

3. Observación del alumno en el aula: “trabajo diario”

Asistencia a clase: Es obligatoria la asistencia a clase y no se admitirán ausencias injustificadas.

Interés: Cada alumno deberá realizar en el aula las actividades de aprendizaje que el profesor le encomiende, entregando ineludiblemente todos los trabajos en los plazos fijados. De no ser así, la nota será de 0. Quedando a criterio del profesor, fijar una segunda fecha de entrega para “trabajos fuera de plazo”, en cuyo caso, la nota se reduce 2ptos por lámina.

Se valorará especialmente el uso y cuidado del material de trabajo personal: cuaderno o carpeta de trabajos, libro de texto, instrumentos de dibujo...

Participación y colaboración: El alumno desarrollará en el aula las actividades personales y de grupo al máximo nivel de esfuerzo, aceptando la experimentación y el

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

riesgo como elementos imprescindibles para el desarrollo de sus capacidades y la adquisición de nuevas habilidades.

Comportamiento respetuoso y tolerante: El alumno respetará a sus compañeros, a su tiempo de trabajo y al material del aula. También respetará al profesor en su trabajo docente como responsable directo de su educación. De no ser así, y dejándolo a criterio del profesor, se podrá optar por un sistema de valoración del trabajo diario por negativos. Dichos puntos negativos tendrán un valor de 0,2 que será restado a la nota final de cada evaluación. Serán conocidos por los alumnos de manera que, se pretende el cambio inmediato de su comportamiento.

Criterios de calificación.

Para valorar el grado de competencias alcanzadas por el alumno, y siguiendo lo expuesto en el párrafo anterior, el profesor aplicará los siguientes porcentajes para hallar la nota final de cada evaluación:

1º Media de la nota de láminas/exámenes: 50%

2º Cuaderno del alumno: 10%

3º Trabajo diario: 40%

Considerando que la nota puede disminuir si el profesor utiliza el sistema de negativos explicado en el párrafo anterior. En dicha valoración no sólo se tiene en cuenta el comportamiento respetuoso y tolerante, sino la tendencia del material, el respeto al profesor y a los compañeros, el cuidado del material propio y ajeno, y la asistencia a clase con puntualidad.

Se considera que el alumno ha aprobado una evaluación cuando la media resultante de aplicar los tres porcentajes sea como mínimo de 5.

Al tratarse de una materia muy manipulativa y práctica, se considera evaluación continua. Por lo que, para hallar la nota final del curso se tendrá en cuenta la evolución durante las tres evaluaciones.

En el periodo posterior a la 3ª evaluación, hasta el final de curso, se realizará el Proyecto que el profesor estime oportuno, pudiendo ser éste el completar el cuaderno realizado durante el curso, al igual que lo han hecho el resto de compañeros. Dicho proyecto se realizará en clase para asegurar que es el propio alumno el que lo completa. En éste caso, el cuaderno valdrá un 50% y el trabajo diario, el 50% restante.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

Actividades de recuperación.

Los alumnos que no vayan alcanzando los objetivos fijados en esta materia al final de cada evaluación, realizarán las tareas de recuperación propuestas en cada caso por el profesor encargado del curso que podrán consistir en la repetición de algunos trabajos y la realización de pruebas escritas.

Los alumnos que tengan la materia de Educación Plástica y Visual pendiente en cualquiera de los cursos de la etapa deberán entregar los trabajos que se les propongan a tal fin y será preciso presentarlos antes de la evaluación de pendientes. Los alumnos que no hayan presentado los trabajos propuestos a lo largo del curso tendrán que realizar una prueba antes de la fecha de la evaluación de pendientes, al finalizar el curso.

Evaluará a los alumnos con pendientes el profesor del Departamento de Artes Plásticas que se encargue de impartir clase al nivel del que se trate. Si no cursa la materia, será la Jefa de Departamento la que se encargue y proponga las actividades, o examen, para su recuperación.

Será obligatorio superar la pendiente del curso anterior para poder aprobar la materia en el curso actual en el que se encuentre el alumno.

Alumnos que pierden el derecho a evaluación continua: si el alumno falta injustificadamente a clase y pierde el derecho a la evaluación continua, se examinará de esta materia en una prueba final que establecerá el Departamento.

Medidas de refuerzo educativo.

Las medidas de refuerzo educativo están dirigidas a dos tipos de alumnos. Primero, a los alumnos que presentan problemas o dificultades de aprendizajes en los aspectos básicos e instrumentales del currículo y que no han desarrollado convenientemente los hábitos de trabajo y estudio. Y, segundo, a los alumnos que promocionen con materias pendientes.

En cuanto a los primeros, se ha de tener en cuenta que se trata de una asignatura de marcado carácter manipulativo y evidentemente práctica, por lo que el seguimiento continuo del profesor indicará si en algún momento el alumno necesita un tratamiento especial de apoyo y explicación específico. Así, una vez detectado algún caso de dificultad de aprendizaje, y en colaboración con el Departamento de Orientación, se procederá a diseñar una serie de actividades que, partiendo de una selección de los competencias mínimas, en función de las posibilidades de cada alumno en concreto, permitan aproximarnos a los criterios de calificación establecidos en la programación,

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

siempre teniendo en cuenta la gran variedad de posibilidades que ofrece una asignatura con tan alto carácter procedimental.

Y, en cuanto a los alumnos que tienen la materia pendiente de cursos anteriores, se les proporcionará, por medio de Jefatura y los tutores, un plan individualizado de refuerzo y recuperación. El cual consistirá en la realización de todos los trabajos, tanto de dibujo técnico, cómo de artístico, de los cuadernos de la editorial Santillana del curso pendiente. Dichos trabajos serán entregados a la Jefa de Departamento que es la encargada de su valoración. Dicha entrega será efectiva en las fechas expuestas en los tabloneros de anuncios del centro, y correspondiéndose con cada trimestre.

En caso de que el alumno curse la materia de Educación Plástica en el curso actual, será su profesor el encargado de la recuperación como estime oportuno.

Medidas de atención a la diversidad.

Los materiales curriculares deben contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos y alumnas; para ello, posibilitan una acción abierta de los profesores y profesoras, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula.

En los materiales de Educación Plástica y Visual la atención a la diversidad de los alumnos y alumnas reviste especial importancia debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

Esta atención a la diversidad se contempla en tres planos: la programación, la metodología y las actividades de refuerzo y ampliación, además de las posibles adaptaciones curriculares.

- Atención a la diversidad en la programación

El área de Educación Plástica y Visual tiene una programación que contempla aquellos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

Teniendo en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, la programación debe estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, prestando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

La programación cíclica da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todos los alumnos. Por otra parte, la presencia de los tres bloques de contenidos en cada curso permite que cada uno de los alumnos y alumnas pueda profundizar en aquel campo en que tiene mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

Cada unidad, abre un mundo de posibilidades de observación, análisis y creación que permite a los profesores adaptar el programa a las peculiaridades de sus alumnos una vez que se ha garantizado el conocimiento de lo esencial.

- Atención a la diversidad en la metodología

La metodología y las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula también contemplan la diversidad de los alumnos y alumnas. Dichas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.

En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, que hagan natural la comunicación. En general se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno o alumna, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

- Atención a la diversidad en las actividades de refuerzo y ampliación

Las actividades de refuerzo son actividades sencillas con las que el alumno puede repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. Por tanto, estas actividades son particularmente interesantes en los casos en los que conviene reforzar el aprendizaje de los alumnos y alumnas con dificultades.

Las actividades de ampliación plantean la aplicación de conceptos, procedimientos y actitudes de forma adecuada a aquellos alumnos y alumnas adelantados.

- Adaptaciones curriculares

Para alumnos con necesidades educativas especiales se realizarán las adaptaciones curriculares necesarias, solicitando la oportuna información al Departamento de Orientación y siguiendo las pautas marcadas con carácter general en esta programación.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

El proyecto que se presenta trata de ser lo suficientemente flexible para proponer una enseñanza lo más individualizada posible. Para ello contempla, desde diversos ángulos, la posibilidad de atender a los distintos niveles de conocimiento y circunstancias que puedan presentarse en un mismo grupo.

1. Distinción entre contenidos prioritarios y complementarios.

Dicha distinción ya se ha dejado especificada en los mínimos exigidos.

2. Actividades diferenciadas.

Las actividades a aplicar deberán ser graduadas con diferente nivel de dificultad sin perder nunca el objetivo fundamental que se pretende conseguir.

3. Metodologías diversas.

El modelo general de los métodos de trabajo que se empleen deber ser tal que la enseñanza/aprendizaje resulte realmente activa y creativa, nunca repetitiva ni imitativa. Cada tipo de contenidos requerirá un método ajustado a sus características, pero la cuestión, ahora, es la diversificación de métodos según la diversidad del alumno.

4. Diferentes agrupamientos de alumnos.

Las anteriores diversificaciones se hacen en el desarrollo de una clase normal, es decir, no es necesario hacer agrupaciones de alumnos según el tipo de actividad. Otra cosa es que la actividad sea recomendable desarrollarla en pequeños grupos, en cuyo caso sí puede ser determinante el tipo de nivel de actividad que se vaya a efectuar.

De igual forma, cierto tipo de actividades, como las relativas a la búsqueda o a la investigación sobre cualquier asunto, puede hacer aconsejable que se hagan diferentes agrupamientos, ya que una mayor homogeneidad entre los alumnos facilita al profesor la distribución de material de apoyo y, sobre todo, facilita la intercomunicación entre los propios estudiantes con el consiguiente enriquecimiento conceptual y humano.

Procedimiento para evaluar el ajuste entre el diseño de la programación didáctica y los resultados obtenidos.

El profesorado, además de evaluar los aprendizajes de los alumnos, evaluará los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con la consecución de los objetivos educativos del currículo. El plan de evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente se incorporará al proyecto educativo e incluirá los momentos en los que ha de realizarse esta evaluación y los instrumentos para realizarla.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

Los resultados de la evaluación del aprendizaje de los alumnos y del proceso de enseñanza servirán para modificar aquellos aspectos de la práctica docente que se han detectado como poco adecuados a las características de los alumnos y al contexto del centro.

Materiales y recursos didácticos.

Los recursos materiales condicionan el currículo desde el punto de vista de la adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos y a la selección y organización de los contenidos y actividades programadas.

Actualmente los recursos de que dispone el Departamento son los siguientes:

Aula (aula específica de Plástica)

El aula tiene agua corriente, es amplia y está bien iluminada. Mobiliario específico:

- Mesa y silla para el profesor.
- Mesa amplia y banqueta para los alumnos.
- Encerado amplio para tiza.
- Tablón anunciador de corcho para exposición de trabajos.

Material del aula:

- Varias piezas geométricas.

Material de apoyo:

- Bibliografía básica independiente de la de la biblioteca del Centro.

Modelos:

- Busto de escayola.
- 2 poliedros regulares.

El alumno:

Además de contar con estos recursos, el alumno dispondrá continuamente de los materiales bibliográficos que el fondo de la biblioteca del centro pueda proporcionar y del texto que con carácter obligatorio haya indicado el departamento para el curso correspondiente.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

El alumno deberá tener el material básico de dibujo durante todo el curso: plantillas de dibujo, regla, lápices de grafito de distinta dureza, lápices de colores, folios Din A4 y láminas Din A 4.

A medida que avance el curso el alumno deberá contar con otros materiales (rotuladores, témperas, papeles de diversos tipos, pinceles, ceras...) que se adapten al tipo de contenido y actividad a realizar.

El profesor:

Dispone de libros de texto de Educación Plástica y Visual de diferentes editoriales.
Material para la pizarra.

Ordenador y cañón para proyectar imágenes.

Medidas para estimular el interés y el hábito por la lectura y la capacidad de expresarse correctamente.

Elaboración, a lo largo de todo el curso, del “Cuaderno del Alumno” formado por todos los apuntes, láminas, bocetos....donde se trabaja la correcta presentación de los trabajos, por parte del alumno, en todas las materias.

Lectura de un libro, o texto, para la posterior realización de las ilustraciones correspondientes.

Lectura en clase y en voz alta de los contenidos desarrollados en el libro de texto.
Corrección del ritmo y la entonación en la lectura.

Conocer el proceso comunicativo y los elementos configurativos del lenguaje visual y su paralelismo con los elementos del lenguaje verbal, mediante la realización de actividades varias.

Realización y corrección en clase de ejercicios donde se analicen aspectos concretos de la imagen y del tipo de mensaje- representativo, simbólico y abstracto.

Actividades relacionadas con los diferentes medios de comunicación de masas: cine, video, prensa, televisión, en las que los alumnos observen la importancia que tiene la interacción de los diferentes lenguajes: verbal, visual, gestual, musical, haciendo hincapié en los lenguajes verbal y visual.

La publicidad y la lectura de la imagen: estudio de la relación texto e imagen.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

Análisis del slogan, del cuerpo y del pie del texto en anuncios publicitarios difundidos en prensa y revistas.

Conocer los elementos propios del lenguaje del cómic, analizando viñetas, bocadillos, cartelas, cartuchos, onomatopeyas, metáforas visuales... Animar al alumno a la lectura de cómics en su tiempo libre.

Búsqueda de información. Recurrir al diccionario para comprender y familiarizarse con el léxico propio de las artes plásticas y visuales.

Actividades complementarias y extraescolares.

Este tipo de actividades deben buscar los siguientes objetivos:

- APRENDER viendo, observando, gozando con la experiencia directa. Una imagen vale más que mil palabras.
- INTEGRAR comprensiones globales que ayuden a la deducción de concepto y construcción de esquemas mentales.
- CONSOLIDAR Y REFORZAR los conocimientos alcanzados y que por naturaleza pudieran olvidarse pronto.
- EXTENDER las situaciones a la que aplicar los conocimientos adquiridos.
- RELACIONAR los conceptos asimilados con las demás áreas de actuación de las actividades humanas.
- CONVIVIR estrechando relaciones, intercambiando opiniones, experimentando emociones, etc.

Se contempla la posibilidad de participar en concursos que se convoquen a lo largo del curso.

Se programarán las visitas a las exposiciones plásticas que pudieran celebrarse durante el curso escolar y que, en razón de su oportunidad e interés para los alumnos, pudieran resultar recomendables.



DIBUJO TÉCNICO

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.

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

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

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

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

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

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

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.

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

Competencia en comunicación lingüística

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

Competencia plurilingüe

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

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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

Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender

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

Competencia ciudadana

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia emprendedora

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

Competencia en conciencia y expresión culturales

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

Competencias específicas de la materia.

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

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

La primera competencia favorece el análisis de obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos. En la segunda, se aborda la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana. Dentro de la tercera competencia se busca desarrollar en el alumno la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica. La cuarta, permite formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar. Por último, la quinta competencia favorece la adquisición de las destrezas necesarias para investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

Criterios de evaluación.

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Dibujo Técnico se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

Contenidos

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

A lo largo de los dos cursos de bachillerato los contenidos adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

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

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

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

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

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

Orientaciones metodológicas.

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

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver 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.

Orientaciones para la evaluación

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B de este decreto. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Dibujo Técnico.

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

Las técnicas de observación basadas en la toma de registros por parte del docente recogen información del proceso, potenciando el uso de los instrumentos de dibujo

técnico valorando la agilidad y la precisión, así como las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Las técnicas de análisis del desempeño se basan en la realización de actividades y tareas por parte del alumnado, posibilitando valorar con objetividad el proceso de aprendizaje.

Situaciones de aprendizaje

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C de este decreto.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas relacionadas con el ámbito educativo, dentro de un contexto de organización del espacio y cuidado del edificio, se puede planificar una situación que suponga rediseñar el aula mediante la realización de una perspectiva cónica para que cada alumno proponga una organización diferente favoreciendo el aprovechamiento del espacio, convirtiendo el aula en un escenario de actuación flexible que favorezca la convivencia y la colaboración.

Entre las propuestas conectadas con el ámbito personal, en un contexto de desarrollo de la autonomía y el autoconocimiento, se puede diseñar una situación en la que el alumno elabore una infografía que recoja el conjunto de las disposiciones generales de la normalización, realizando una presentación ante los compañeros para posteriormente editarla en papel y colocarla en el aula a modo de poster. En cuanto al ámbito social, estableciendo un contexto de conservación del patrimonio, se puede proponer una situación que implique el estudio de las principales formas geométricas (polígonos, tangencias, simetrías...) analizando el rosetón de la fachada de cualquier edificio emblemático de la comunidad, elaborando los dibujos necesarios para la correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

Entre las propuestas ligadas al ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo se puede plantear una situación que implique la elaboración del diseño industrial de un objeto cotidiano (sacapuntas, memoria USB...), atendiendo a las siguientes condiciones: croquisado, planos de taller y la selección de la perspectiva más adecuada para su representación, diseñando y construyendo soluciones con distintos programas informáticos y colaborando con el departamento de tecnología para la impresión en 3D del producto final.

Aprendizaje interdisciplinar desde la materia

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

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa.

Currículo de la materia

Competencias Específicas

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

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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

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

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

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

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

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

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

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

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

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

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

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

DIBUJO TÉCNICO I

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

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

Competencia específica 2

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

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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

2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

Competencia específica 3

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

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

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

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

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

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

3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)

Competencia específica 4

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)

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

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

4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)

Competencia específica 5

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

5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

Contenidos

A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

- Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.

- Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.

- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

- Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

- Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.

- Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.

- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.

- Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.

- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.

- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

- Formatos. Doblado de planos.

- Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

D. Sistemas CAD.

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

DIBUJO TÉCNICO II

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)

Competencia específica 2

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

2.2 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

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

2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)

Competencia específica 3

3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)

3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)

Competencia específica 4

4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)

4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)

Competencia específica 5

5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)

5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)

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

5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)

Contenidos

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León</p> <p><small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small></p> <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.

- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

- Diseño, ecología y sostenibilidad.

- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

- Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.

- Modelado y renderizado de proyectos.

- Impresión en 3D

Procedimientos de evaluación

La evaluación de los alumnos se realizará a través de la observación directa del trabajo en clase, la participación del alumno y la realización de pruebas periódicas que permitan valorar los conocimientos adquiridos, al menos una por trimestre.

	<p>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2023-2024</p>	 <p>Junta de Castilla y León <small>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA</small> Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	---

En cada trimestre, serán evaluados los conceptos estudiados mediante, al menos, una prueba teórica, práctica o teórico-práctica, en la cual el alumno tendrá que demostrar que ha adquirido los conocimientos conceptuales suficientes, desarrollados en las distintas unidades didácticas.

La prueba tendrá una estructura de cuestiones relacionadas con los contenidos del trimestre. Cada cuestión podrá ser teórica, práctica o teórico-práctica, dando preferencia a las cuestiones prácticas.

Las cuestiones y la situación de los datos, cuando sea necesario, estarán en hojas de formato DIN A4 y se responderán en las mismas hojas.

Para cada cuestión, y en la misma hoja donde se enuncia, constará la puntuación máxima del total de la cuestión. La suma de los puntos de todas las cuestiones de cada prueba será de 10 puntos.

Las contestaciones, como corresponde a esta materia, se harán fundamentalmente de forma gráfica con la utilización de grafito de tres durezas diferentes, como es requerido en la EBAU. También debe cuidarse la presentación y es fundamental el procedimiento en las soluciones.

Si se han realizado varias pruebas de este apartado, al final del trimestre se calculará la nota media. Para ello se pedirá un 3 como nota mínima para hacer la media. Se considera aprobado cuando ésta media sea de 5 puntos al menos. Aprobar la materia significa aprobar cada evaluación por separado.

De no ser así, los alumnos con alguna evaluación trimestral suspensa deberán realizar una prueba de recuperación, bien durante el trimestre siguiente o bien al final del curso. La prueba tendrá la misma estructura que las realizadas en los trimestres y descritas anteriormente.

Al final de curso, el alumno que tenga una evaluación suspensa, realizará la recuperación de dicha evaluación. Si tiene dos suspensas, tendrá que recuperar el curso completo.

En las recuperaciones, la nota máxima a llevar en el boletín, será de 6.

Al final de curso, coincidiendo con la última recuperación, los alumnos aprobados podrán subir su nota en 1pto. realizando el examen global de las tres evaluaciones. Se requiere obtener un 7 mínimo para subir ése 10%. De no ser así, se penalizará con 0,5 pts de su nota final inicial. El alumno siempre puede realizar dicho examen y no entregarlo si el resultado cree que no se ajusta a lo esperado.

Los alumnos con el Dibujo Técnico I pendiente deberán aprobar la materia en 2º de Bach. No pudiéndose hacer media entre Geometría Plana y Geometría Descriptiva. Es decir, se ha de aprobar con 5 mínimo, cada parte de la geometría por separado. De no ser



así, la recuperación extraordinaria será a finales de junio para 1º Bach., y a finales de mayo para 2º Bach.

La asistencia a clase debe ser asidua. Si así no fuera, se le exigiría la realización de un examen global siguiendo las indicaciones expuestas anteriormente.

En todos los exámenes se exigirá a los alumnos abstenerse de ninguna conducta deshonestas, como el uso de dispositivos electrónicos o tradicionales para obtener información de forma furtiva. En caso de ser sorprendidos, la prueba queda invalidada y su calificación será de 0 puntos. El profesor además podrá requisar el material o dispositivo utilizado por el alumno para copiar.

A parte de las pruebas teóricas-prácticas o exámenes, en cada evaluación se podrán proponer ejercicios prácticos para su realización en casa y en clase y su posterior presentación para su corrección y valoración. Cada lámina o ejercicio práctico se calificará de 0 a 10 puntos

En estos ejercicios será necesario, tanto que el alumno aplique correctamente los procedimientos y técnicas específicas, como que estén realizados con limpieza, exactitud y corrección.

Criterios de calificación.

Para poder obtener la calificación final trimestral la ponderación de los apartados anteriores atenderá a la siguiente escala porcentual:

1º Prueba trimestral: 90 %

2º Trabajos prácticos: 10%

La Bañeza, a 10 Diciembre de 2023

La Jefa de Departamento

Mª Inmaculada de Prado Carreño



**PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA,
VISUAL Y AUDIOVISUAL
2023-2024**



**Junta de
Castilla y León**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Instituto de Educación Secundaria Ornia
C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350
24750 LA BAÑEZA (León)