



**PROGRAMACIÓN DEL  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL  
2024-2025**



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 DIBUJO IES ORNIA 2024-25



**PROGRAMACIÓN DEL  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL  
2024-2025**



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

## ÍNDICE

1. Componentes del Departamento y materias y cursos que imparte .....	4
2. Introducción.....	4
<b>3. Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>	
3.1 Introducción.....	6
3.2 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.....	6
3.3 Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....	7
3.4 Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	8
3.5 Criterios de evaluación.....	10
3.6 Contenidos.....	11
3.7 Orientaciones metodológicas.....	11
3.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado .....	12
3.9 Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.....	12
3.10 Contribución de la materia a los planes del centro.....	14
<b>4. Primer curso</b>	
4.1 Evaluación inicial.....	14
4.2 Contenidos. Contenidos transversales.....	14
4.3 Temporalización sesiones de aula (SA).....	16
4.4 Criterios de evaluación.....	17
<b>5. Tercer curso</b>	
5.1 Evaluación inicial.....	19
5.2 Contenidos. Contenidos transversales.....	19
5.3 Temporalización sesiones de aula (SA).....	21
5.4 Criterios de evaluación.....	22
<b>6. Expresión artística</b>	
6.1 Introducción.....	25
6.2 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.....	25
6.3 Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave.....	25
6.4 Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	26
6.5 Evaluación inicial.....	27
6.6 Contenidos. Contenidos transversales.....	27
6.7 Temporalización de las situaciones de aprendizaje.....	29
6.8 Orientaciones metodológicas.....	30
6.9 Atención a las diferencias individuales del alumnado.....	31
6.10 Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.....	31
6.11 Contribución de la materia a los planes del centro.....	34
<b>7. Dibujo Técnico</b>	
7.1 Introducción.....	35

7.2 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.....	35
7.3 Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....	36
7.4 Competencias específicas de la materia.....	37
7.5 Criterios de evaluación.....	39
7.6 Contenidos.....	42
7.7 Metodología.....	43
<b>8. Dibujo Técnico I</b>	
8.1 Evaluación inicial.....	44
8.2 Contenidos.....	44
8.3 Temporalización de las situaciones de aprendizaje (SA).....	46
8.4 Criterios de evaluación.....	46
<b>9. Dibujo Técnico II</b>	
9.1 Evaluación inicial.....	48
9.2 Contenidos.....	48
9.3 Temporalización de las situaciones de aprendizaje (SA).....	49
9.4 Criterios de evaluación.....	50

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	---

## 1.COMONENTES

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO	
Jefa de Dpto.	D <sup>a</sup> /. M. <sup>a</sup> INMACULADA DE PRADO CARREÑO D <sup>a</sup> /. MARÍA MARTICORENA CABEZAS

MATERIAS Y CURSOS QUE IMPARTE MARÍA MARTICORENA CABEZAS	
CURSO	MATERIA
1º ESO (2grupos)	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
3º ESO (1grupo)	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

MATERIAS Y CURSOS QUE IMPARTE M. <sup>a</sup> INMACULADA DE PRADO CARREÑO	
CURSO	MATERIA
1º ESO (1grupo)	MAE
3º ESO (1grupo)	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
4º ESO (1grupo)	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
1º BACH	DIBUJO TÉCNICO I
2º BACH	DIBUJO TÉCNICO II

## 2. INTRODUCCIÓN

El presente documento recoge la programación del Departamento de Dibujo del IES Ornia.

La programación 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 en las diferentes materias que conforman el Departamento.

Está diseñada respondiendo al Proyecto Educativo de Centro, tal y como se recoge en el artículo 120 de la LOMLOE.

Este documento es imprescindible para desarrollar el trabajo en el aula, para el alumnado 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 es un documento que nos ayuda a planificar y adelantarnos a futuras situaciones de aprendizaje que puedan suceder en el aula. También es un documento abierto, pues se somete a periódicas revisiones, modificaciones y evaluaciones. Todo ello para adaptarnos a la realidad de las aulas.

Este documento recoge las diferentes materias que conforma nuestro departamento, las cuales se imparten en diferentes niveles. En 1º y 3º de la ESO tenemos Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en adelante EPVA; en 4ºESO Expresión Artística y en Bachillerato Dibujo Técnico I y II.

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 entorno.**

El entorno donde se ubica nuestro centro es en la Bañeza ciudad, y abarca los pueblos colindantes. Cuenta con una población de 10.047 habitantes (2023), en aumento por la inmigración de países del este, Marruecos y, sobre todo, de Hispanoamérica.

Por lo que, el alumnado 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 2 unidades de 1º ESO, 2 unidades de 3º y 4º ESO; 2 unidades en Bachillerato en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, y 2 en la de Ciencias y Tecnología. También cuenta con tres Ciclos Formativos: CFGM de Técnico de Farmacia y Parafarmacia, CFGM de Cuidados de Enfermería y CFGS de Higiene Bucodental.

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 coincide en horario, un grupo debe impartirse en su aula de

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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.

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

#### **3.1 INTRODUCCIÓN**

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.

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.

#### **3.2 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

Esta materia 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.

La contribución que realiza EPVA a los objetivos de etapa está recogida en el Decreto 39/2022 en su anexo I.C, además este anexo también refleja la vinculación de los objetivos de etapa con el perfil de salida.

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

### **3.3 Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

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

- *Competencia en comunicación lingüística*

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

- *Competencia plurilingüe*

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 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.



	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></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>
---	---	--

- *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.

### **3.4 Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales**

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia. En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí. Las competencias específicas son las siguientes:

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de



la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Estas competencias específicas son una concreción de los descriptores operativos de las competencias clave. Esta vinculación está recogida en el Anexo IV del Decreto 39/2022 del cual se extrae la siguiente tabla:



**PROGRAMACIÓN DEL  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL  
2024-2025**



**Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

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

### 3.5 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 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.

### 3.6 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.

### 3.7 Orientaciones metodológicas

#### **Métodos pedagógicos**

Los métodos pedagógicos son una parte esencial en toda práctica docente, ya que responde a como llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje para que el alumnado sea capaz de alcanzar los objetivos propuestos.

La metodología debe estar actualizada y conectada a la realidad del aula. Es por ello que debemos poner al alumnado en el centro de su aprendizaje, donde ellos son los protagonistas y los que construyen su conocimiento. La metodología debe ser participativa, motivadora para todos. También debe ser individualizadora, para poder llegar a las diferencias individuales y dar respuesta a las necesidades del conjunto de la clase.

Por tanto, la metodología a desarrollar toma algunos aspectos de diferentes corrientes metodológicas como es el Constructivismo o el Conductivismo, para desarrollar esa educación significativa que se busca. Sin olvidarnos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), tal y como recoge el Decreto 39/2022 en su anexo II.A

**Técnicas.** Se usa tanto la clase magistral (de gran utilidad para avanzar contenidos), como la gamificación o el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos).

**Estrategias.** Trabajos cooperativos, se unen las TICs, ABP, trabajos interdisciplinares.

**Agrupamientos.** Se trabaja de manera individual, pareja o grupo según la naturaleza de los ejercicios.

**Espacio.** Contamos con un aula específica de plástica, donde se desarrolla el grueso de las sesiones. En ocasiones también usamos otros espacios del centro para exponer los trabajos realizados.

**Tiempo.** Esta materia cuenta con tres sesiones semanales de 50 min.

**Actividades.** Están enfocadas en la adquisición de nuevos contenidos y su utilización en diferentes situaciones junto con las competencias recogidas en el perfil de salida. Durante el curso se realizarán actividades iniciales, para activar conocimientos. Se desarrolla y ponen en marcha contenidos nuevos. Reflexiones, recogidas en el cuaderno del curso. Evaluación. Refuerzo y ampliación, para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje.

- **Materiales y recursos de desarrollo curricular.**

El alumnado cuenta con cuaderno de texto: Cuaderno de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Niveles I y III, respectivamente. Revuela. Ed. Sm.



Las aulas cuentan con pizarra digital, pizarra de tiza, ordenador y proyector. También tenemos a nuestra disposición las herramientas digitales que nos facilita la Junta como es el correo corporativo o el Teams.

El material con el que el alumnado desarrolla los trabajos es personal, como son: compás, escuadra y cartabón, tijeras, pegamento, lápiz, pinturas....

### **3.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado.**

#### **-General**

La atención a las diferencias individuales hace referencia a todo el alumnado que compone nuestra clase. Todos ellos tienen características diferentes y debemos atenderlos de forma eficaz, dando respuesta a sus necesidades individuales. Para ello nos guiamos por el Plan de Atención a la Diversidad que propone el centro, donde se recoge la forma de actuar.

Debemos realizar medidas con el fin de conocer las necesidades del alumnado, entre las que se encuentran: la evaluación inicial, continua, actividades de refuerzo y ampliación, estrategias metodológicas, DUA...

Formas de implicación: actividades de motivación.

Formas de representación: Recursos escritos, visuales, orales, webs.

Formas de acción y expresión: Exposiciones orales, escritos, mapas mentales, videos.

#### **-Atención al Alumnado Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, ACNEAE.**

Partimos siempre de las orientaciones y propuestas que nos facilita el Departamento de Orientación. Nuestros compañeros nos facilitan estrategias individuales para cada uno de nuestro alumnado, con el fin de facilitar su formación.

### **3.9 Evaluación del proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos**

La evaluación mide el aprendizaje del alumnado, la actividad docente y las programaciones. Siguiendo las directrices establecidas en el Decreto 39/2022 la evaluación debe ser continua, formativa e integradora.

- Cuando evaluar: Desarrollamos una evaluación inicial, procesual y final. Así conocemos el punto de partida de cada alumno, las dificultades que se pueden encontrar durante el proceso de trabajo y el producto final.
- Quien evalúa: Hetero, co y auto evaluación.

- **Criterios de evaluación**

Los criterios son los referentes para evaluar el aprendizaje del alumnado y por tanto la adquisición de las competencias específicas y clave.

Además de estos criterios, atendiendo al anexo II.B, orientaciones para la evaluación, del Decreto 39/2022, los criterios de evaluación se concretan en indicadores de logro para favorecer una adecuada evaluación del alumnado. Los criterios pueden ser desgranados en tantos indicadores de logro como considere el docente adecuado para poder llevar a cabo la evaluación criterial, formativa e integradora.

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></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>
---	---	--

Tanto los criterios como los indicadores se les dará el mismo peso.

- **Instrumentos de evaluación**

Son las herramientas que nos ayudan a conocer el grado de adquisición de cada alumno y alumna de las competencias específicas. Algunos de los instrumentos que usamos a lo largo del año son, rúbricas, dianas, listas de cotejo, escalas, exámenes, producto final...

- **Criterios de calificación. Generales para toda la ESO**

Los datos obtenidos durante la evaluación deben ser transformados en una nota al finalizar el trimestre y el curso escolar.

Según lo acordado por los componentes del Departamento, y así se refleja en la presente programación, esta nota será la media aritmética de los criterios trabajados. Como se ha indicado anteriormente, a todos se les da el mismo peso, a modo de facilitar su evaluación.

Estos criterios serán evaluados mediante varios instrumentos de evaluación:

Láminas/exámenes/test.: 50%

Trabajo diario en el aula: 40%

Cuaderno: 10% Recopilación de toda la teoría y práctica realizada por el alumno durante el curso.

La entrega de trabajos y/o láminas se hará dentro de los plazos que marque el docente. De no ser así, si la entrega se hiciera en la fecha de "fuera de plazo", se penalizará con 2ptos. menos cada lámina.

El trabajo diario del aula será valorado, si el profesor lo estima oportuno, por un sistema de puntos negativos; de manera que, cada alumno tiene la nota máxima al inicio del trimestre y ésta va descendiendo, según su trabajo en el aula, a razón de 0'2 pto. menos cada negativo. En dicha valoración no sólo se tiene en cuenta la actitud respetuosa y tolerante, sino la tendencia de material, el respeto al profesor y a sus compañeros, el cuidado del material propio y ajeno, y la asistencia a clase con puntualidad.

El cuaderno tendrá una presentación acorde con los criterios marcados por el profesor, que serán los generales para la presentación de cualquier tipo de trabajo de lectura: portada, hoja en blanco, índice, temas, láminas, hoja en blanco y contraportada. Con ello se pretende aportar un granito de arena al Plan de Lectura del Centro.

Se considera que el alumno ha aprobado una evaluación cuando la media resultante de los criterios es, 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. La nota obtenida después de la 1ª y 2ª evaluaciones, son solo orientativas.

**-Recuperación.**

Teniendo en cuenta que Evaluación Continua hace referencia a que no esperamos al final del trimestre para evaluar y sacar conclusiones, si no que los alumnos van trabajando diariamente y nosotros vamos corrigiendo (trabajo a trabajo, lámina a lámina...) y esas correcciones se las hacemos ver para que sean conscientes en qué punto de su aprendizaje se encuentran, cuáles son los criterios para recuperar y qué han

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

de mejorar. Par ellos se diseñan actividades específicas para cada criterio diferentes a las realizadas. Es Evaluación Continua porque está compuesta por todos los trabajos realizados, no solo por un examen final.

Siguiendo con la continuidad de la materia, los alumnos que la tengan Pendiente en cualquiera de los cursos de la etapa, si aprueban el curso actual, aprueban el anterior. Si no la están cursando, deberán entregar los trabajos que se les proponga a tal fin y será preciso presentarlos en los plazos marcados por la Jefa de Departamento, que es la encargada de su recuperación. 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.

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

Los alumnos que falten injustificadamente a clase pierden el derecho a la Evaluación Continua y, por lo tanto, se les considerará como los alumnos cuyo trabajo diario durante el curso ha sido nulo, redactado en un párrafo anterior.

### **3.10 Contribución de la materia a los planes del centro.**

Desde el Dpto. se contribuye al Plan de Lectura con la siguiente lectura:

-Las saludables aventuras de Sol, Saberes Esenciales. Pablo García Reino y Caetana Varela Hall. (1º ESO)

-Las saludables aventuras de Sol, Viaje al Interior. Pablo García Reino y Caetana Varela Hall. (3º y 4º ESO)

A parte, la realización del cuaderno de clase es una valiosa aportación al plan. En el se trabaja cómo debe presentarse cualquier trabajo de lectura: portada, hoja en blanco, índice, temas, láminas, hoja en blanco y contraportada.

En cuanto a actividades extraescolares, el Dpto. tiene previsto una salida al Museo del Botijo situado en Toral de los Guzmanes. Está pensado para los grupos de la ESO.

## **4. PRIMER CURSO**

### **4.1 Evaluación inicial**

La evaluación inicial nos sirve a los docentes para conocer el punto de partida de nuestro alumnado, tanto su nivel de conocimientos, como de habilidades. Es fundamental realizar dicha evaluación para partir de su nivel y poder, así, construir el aprendizaje de manera contextualizada.

Consta de una batería de ejercicios relacionados con el dibujo y el diseño. Se desarrolla en dos sesiones y se trata de una heteroevaluación, es decir, el agente evaluador es el propio docente.

### **4.2 Contenidos**

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



	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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



**-Contenidos transversales.**

Son aquellos que se deben trabajar en todas las materias durante el curso y se encuentran recogidos en el Decreto 39/2022 en el artículo 10. Algunos ejemplos de cómo fomentar y trabajar estos contenidos son los siguientes:

Comprensión lectora. Expresión oral y escrita: exposiciones orales, cuaderno de clase.

Comunicación audiovisual. Tic y su uso ético y responsable: Videotutoriales.

Competencia digital: Búsqueda de información en internet, Teams.

Emprendimiento social y empresarial: Toma de decisiones en los proyectos y trabajos.

Fomento del espíritu crítico y científico: auto y coevaluación.

Educación emocional y en valores. Convivencia escolar proactiva: Trabajo en grupos cooperativos, llegar acuerdos con los compañeros.

Igualdad de género: Reflexión sobre roles de género.

Creatividad: Con diferentes trabajos artísticos.

**4.3 Temporalización de las situaciones de aprendizaje (SA)**

La programación es un documento abierto y flexible, el cual se tiene que adecuar a las necesidades del alumnado, por lo que la temporalización es orientativa.

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	SA 1: <i>Los trazados geométricos</i>	Septiembre-octubre
	SA 2: <i>Los elementos plásticos</i>	Octubre-noviembre
	SA 3: <i>El color</i>	Nov.-enero
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	SA 4: <i>las formas poligonales</i>	Enero-febrero
	SA 5: <i>El lenguaje visual</i>	Febrero-marzo
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	SA 6: <i>Las formas y la composición</i>	Abril-mayo
	SA 7: <i>El cómic. La fotografía y el cine</i>	Mayo-junio

<b>S.A</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS</b>
<b>1</b>	D1 C3 B1	7.2 7.3 5.2 3.2 8.4
<b>2</b>	B2 B3 B4 D1	3.1 3.4 4.2 8.3
<b>3</b>	B5 B6 C7 C8	2.1 3.1 4.1 4.2 6.2
<b>4</b>	B5 B6 C7 C8	2.1 3.1 4.1 4.2 6.2
<b>5</b>	B7 D1 D3 D4 D5	5.3 7.1 7.4
<b>6</b>	A2 B1 C1 C4 D2	7.3 2.2 3.3 5.2 7.2 7.3
<b>7</b>	B1 B2 B3 C2 C9 D1 D2 D3 D4	4.1 5.2 5.3

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)
---	--	--

#### 4.4 Criterios de evaluación

Criterio de evaluación	Descriptor operativo
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
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
2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3
2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
3.1 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

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	--

<p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2</p>
<p>4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>CD1, CPSAA3, CCEC2</p>
<p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación.</p>	<p>CCL2, CD5, CPSAA4)</p>
<p>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.</p>	<p>STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4</p>
<p>5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.</p>	<p>CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4</p>
<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p>	<p>CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2</p>
<p>6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3</p>
<p>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.</p>	<p>CL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4</p>
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p>	<p>STEM1, STEM3, CD5, CCEC4</p>
<p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p>	<p>STEM1, STEM3, STEM4</p>

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)
---	--	--

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
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

## **5. TERCER CURSO**

### **5.1 Evaluación inicial**

La evaluación inicial nos sirve a los docentes para conocer el punto de partida de nuestro alumnado, tanto su nivel de conocimientos, como de habilidades. Es fundamental realizar dicha evaluación para partir de su nivel y poder, así, construir el aprendizaje de manera contextualizada.

Consta de una batería de ejercicios relacionados con el dibujo y el diseño. Se desarrolla en dos sesiones y se trata de una heteroevaluación, es decir, el agente evaluador es el propio docente.

### **5.2 Contenidos**

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

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

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></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>
---	---	--

- 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.
- 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.

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	---

- 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.

**-Contenidos transversales.**

Son aquellos que se deben trabajar en todas las materias durante el curso y se encuentran recogidos en el Decreto 39/2022 en el artículo 10. Algunos ejemplos de cómo fomentar y trabajar estos contenidos son los siguientes:

Comprensión lectora. Expresión oral y escrita: exposiciones orales, cuaderno de clase.

Comunicación audiovisual. Tic y su uso ético y responsable: Videotutoriales.

Competencia digital: Búsqueda de información en internet, Teams.

Emprendimiento social y empresarial: Toma de decisiones en los proyectos y trabajos.

Fomento del espíritu crítico y científico: auto y coevaluación.

Educación emocional y en valores. Convivencia escolar proactiva: Trabajo en grupos cooperativos, llegar acuerdos con los compañeros.

Igualdad de género: Reflexión sobre roles de género.

Creatividad: Con diferentes trabajos artísticos.

**5.3 Temporalización de las situaciones de aprendizaje (SA)**

La programación es un documento abierto y flexible, el cual se tiene que adecuar a las necesidades del alumnado, por lo que la temporalización es orientativa.

	<b>Título</b>	<b>Fechas y sesiones</b>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	SA 1: Dibujo geométrico I	Septiembre-octubre
	SA 2: Elementos de expresión visual. El color	Octubre-noviembre
	SA3: La forma y el plano en la composición	Nov-enero
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	SA 4: Dibujo técnico II. Proporciones y estructuras	Enero-febrero
	SA 5: Percepción y lectura de imágenes	Febrero-marzo
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	SA 6: Fotografía, cine, TV. Ilustración	Abril-mayo
	SA 7: Sistemas de representación	Mayo-junio

<b>S.A</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS</b>
<b>1</b>	A4 A5	1.4 7.3
<b>2</b>	B1 B2 B3 B4 B6	1.1 3.2 5.2 7.1 7.2
<b>3</b>	B4 B5	8.1 8.2



	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	---

4	A4 A5 C4 C5	7.3
5	A3 B2 B5 B6 D1 D2	1.2 1.3 2.1 2.2 3.1 3.2 3.3 6.2
6	D3 D4 D5	7.2
7	A4 A5 C6	7.4

#### **5.4 Criterios de evaluación**

<b><u>Criterios de evaluación</u></b>	<b><u>Descriptorios operativos</u></b>
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.	CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico.	CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2
1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial.	CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2
1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño.	STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2
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



	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	--

<p>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3</p>
<p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género.</p>	<p>CCL1, CCL2, CC3, CCEC4</p>
<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p>	<p>CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2</p>
<p>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.</p>	<p>CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4</p>
<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.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2</p>
<p>4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales.</p>	<p>CCL2, CCL3, CD2</p>
<p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>
<p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su</p>	<p>STEM1, CE3</p>



**PROGRAMACIÓN DEL  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL  
2024-2025**



propósito.	
5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad.	CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3
6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano	CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2
7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4
7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4
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
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	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3,

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	--

<p>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.</p>	<p>CPSAA5, CE3, CCEC4</p>
--	-------------------------------

## 6. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

### 6.1 Introducción

Tal y como recoge el Decreto 39/2022 en la introducción de Expresión artística: “Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas gráfico-plásticas como también en los medios audiovisuales, dando lugar a una recepción de la imagen desde una perspectiva más amplia y diversa.

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

Esta materia se imparte en 4º ESO, por lo que a continuación se hace referencia específicamente a dicho curso.

### 6.2 Contribución de la materia a los objetivos de etapa

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

La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa.

### 6.3 Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave

La materia Expresión Artística contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida a través de las competencias específicas, propias de la materia. Esta vinculación viene establecida en el Decreto 39/2022 en su anexo I.C

**6.4 Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales**

La materia de Expresión artística consta de cuatro competencias específicas. Estas son una concreción de las competencias clave y sus descriptores operativos. Estas competencias específicas abarcan diferentes campos de actuación en el desarrollo del alumnado, tales como el pensamiento crítico, iniciativa, sensibilidad estética, técnica para la creación de trabajos personales entre otros.

Las competencias específicas que conforman esta materia son las siguientes:

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

Como se cita anteriormente, estas competencias específicas son una concreción de los descriptores operativos de las competencias clave. Esta vinculación está recogida en el Anexo IV del Decreto 39/2022, del cual se extrae la siguiente tabla:

## Expresión Artística

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

### 6.5 Evaluación inicial

La evaluación inicial nos sirve a los docentes para conocer el punto de partida de nuestro alumnado, tanto su nivel de conocimientos, como de habilidades. Es fundamental realizar dicha evaluación para partir de su nivel y poder, así, construir el aprendizaje de manera contextualizada.

Consta de una batería de ejercicios relacionados con el dibujo y el diseño. Se desarrolla en dos sesiones y se trata de una heteroevaluación, es decir, el agente evaluador es el propio docente.

### 6. 6 Contenidos



Los contenidos plasman los aprendizajes que el alumnado trabaja en el aula y con los que deben adquirir las competencias específicas.

Estos vienen establecidos en el Decreto 29/2022, en bloques temáticos que ayudan a organizar el currículo. No obstante, en el citado decreto, en su artículo 14, recoge que las situaciones de aprendizaje deben incluir contenidos de varios bloques.

Los contenidos, de esta materia, son los siguientes:

**A. Técnicas gráfico-plásticas.**

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

**B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**

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



	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)
---	--	--

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

**C. Patrimonio artístico y cultural.**

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

**-Contenidos transversales.**

Son aquellos que se deben trabajar en todas las materias durante el curso y se encuentran recogidos en el Decreto 39/2022 en el artículo 10. Algunos ejemplos de cómo fomentar y trabajar estos contenidos son los siguientes:

Comprensión lectora. Expresión oral y escrita: exposiciones orales, cuaderno de clase.

Comunicación audiovisual. Tic y su uso ético y responsable: Videotutoriales.

Competencia digital: Búsqueda de información en internet, Teams.

Emprendimiento social y empresarial: Toma de decisiones en los proyectos y trabajos.

Fomento del espíritu crítico y científico: auto y coevaluación.

Educación emocional y en valores. Convivencia escolar proactiva: Trabajo en grupos cooperativos, llegar acuerdos con los compañeros.

Igualdad de género: Reflexión sobre roles de género.

Creatividad: Con diferentes trabajos artísticos.

**6.7 Temporalización de las unidades didácticas**

La programación es un documento abierto y flexible, el cual se tiene que adecuar a las necesidades del alumnado, por lo que la temporalización es orientativa.

	<b>Título</b>	<b>Fechas y sesiones</b>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	SA 1: Los trazados geométricos	Septiembre-octubre
	SA 2: Los elementos gráfico-plásticos. Luz, forma y el plano en la composición	Octubre-diciembre
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	SA 3: Los sistemas de representación	Diciembre- febrero
	SA 4: La imagen fotográfica. Leguaje audiovisual	Febrero-marzo
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	SA 5: Bases del diseño tridimensional	Abril-mayo
	SA 6: Diseño industrial, de espacios y de mensajes	Mayo-junio

<b>S.A</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS</b>
------------	-------------------	------------------



	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p style="font-size: small;">       Instituto de Educación Secundaria Ornia        C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350        24750 LA BAÑEZA (León)     </p>
---	--	--

1	C3	4.3
2	A1 A2 A6 A7 B1 B2	3.1 4.1
3	C3	4.3 4.4
4	B4 B5 B6 B7B8 B9 B10 B12	1.1 1.2 3.1 3.2
5	A8 A9 B12 B13 C2	2.1
6	B11 B13 B17	2.2 3.1 4.2

### **6.8 Orientaciones metodológicas**

#### **Métodos pedagógicos**

Los métodos pedagógicos son una parte esencial en toda práctica docente, ya que responde a como llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje para que el alumnado sea capaz de alcanzar los objetivos propuestos.

La metodología debe estar actualizada y conectada a la realidad del aula. Es por ello que debemos poner al alumnado en el centro de su aprendizaje, donde ellos son los protagonistas y los que construyen su conocimiento. La metodología debe ser participativa, motivadora para todos. También debe ser individualizadora, para poder llegar a las diferencias individuales y dar respuesta a las necesidades del conjunto de la clase.

Por tanto, la metodología a desarrollar toma algunos aspectos de diferentes corrientes metodológicas como es el Constructivismo o el Conductivismo, para desarrollar esa educación significativa que se busca. Sin olvidarnos del DUA tal y como recoge el Decreto 39/2022 en su anexo II.A

**Técnicas.** Se usa tanto la clase magistral (de gran utilidad para avanzar contenidos), como la gamificación o el ABP.

**Estrategias.** Trabajos cooperativos, uno de las TICs, ABP, trabajos interdisciplinares.

**Agrupamientos.** Se trabaja de manera individual, pareja o grupo según la naturaleza de los ejercicios.

**Espacio.** Contamos con un aula específica de plástica, donde se desarrolla el grueso de las sesiones. En ocasiones también usamos otros espacios del centro para exponer los trabajos realizados.

**Tiempo.** Esta materia cuenta con dos sesiones semanales de 50 min.

**Actividades.** Están enfocadas en la adquisición de nuevos contenidos y su utilización en diferentes situaciones junto con las competencias recogidas en el perfil de salida. Durante el curso se realizarán actividades iniciales, para activar conocimientos. Se desarrollan y ponen en marcha contenidos nuevos. Reflexiones, recogidas en el cuaderno del curso. Evaluación. Refuerzo y ampliación, para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje.

- **Materiales y recursos de desarrollo curricular.**



El alumnado cuenta con cuaderno de texto: Cuaderno de Expresión Artística. Revuela. Ed. Sm.

Las aulas cuentan con pizarra digital, pizarra de tiza, ordenador y proyector. También tenemos a nuestra disposición las herramientas digitales que nos facilita la Junta como es el correo corporativo o el Teams.

El material con el que el alumnado desarrolla los trabajos es personal, como son: compás, escuadra y cartabón, tijeras, pegamento, lápiz, pinturas....

### **6.9 Atención a las diferencias individuales del alumnado.**

#### **-General**

La atención a las diferencias individuales hace referencia a todo el alumnado que compone nuestra clase. Todos ellos tienen características diferentes y debemos atenderlos de forma eficaz, dando respuesta a sus necesidades individuales. Para ello nos guiamos por el Plan de Atención a la Diversidad que propone el centro, donde se recoge la forma de actuar.

Debemos realizar medidas con el fin de conocer las necesidades del alumnado, entre las que se encuentran: la evaluación inicial, continua, actividades de refuerzo y ampliación, estrategias metodológicas, DUA...

Formas de implicación: actividades de motivación.

Formas de representación: Recursos escritos, visuales, orales, webs.

Formas de acción y expresión: Exposiciones orales, escritos, mapas mentales, videos.

#### **-Atención al Alumnado Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, ACNEAE.**

Partimos siempre de las orientaciones y propuestas que nos facilita el Departamento de Orientación. Nuestros compañeros nos facilitan estrategias individuales para cada uno de nuestro alumnado, con el fin de facilitar su formación.

### **6.10 Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.**

La evaluación mide el aprendizaje del alumnado, la actividad docente y las programaciones. Siguiendo las directrices establecidas en el Decreto 39/2022 la evaluación debe ser continua, formativa e integradora.

- Cuando evaluar: Desarrollamos una evaluación inicial, procesual y final. Así conocemos el punto de partida de cada alumno, las dificultades que se pueden encontrar durante el proceso de trabajo y el producto final.
- Quien evalúa: Hetero, co y auto evaluación.
- **Criterios de evaluación**

Los criterios son los referentes para evaluar el aprendizaje del alumnado y por tanto la adquisición de las competencias específicas y clave.



**PROGRAMACIÓN DEL  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL  
2024-2025**



<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2
1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	(CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2)
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1
2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	CPSAA1, CCEC3, CCEC4
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4
2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico	CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.	CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3
3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> <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>
---	---	---

<p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	<p>CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3)</p>
<p>4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería.</p>	<p>STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4</p>
<p>4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.</p>	<p>CCEC4</p>

Además de estos criterios, atendiendo al anexo II.B, orientaciones para la evaluación, del Decreto 39/2022, los criterios de evaluación se concretan en indicadores de logro para favorecer una adecuada evaluación del alumnado. Los criterios pueden ser desgranados en tantos indicadores de logro como considere el docente adecuado para poder llevar a cabo la evaluación criterial, formativa e integradora.

Tanto los criterios como los indicadores se les dará el mismo porcentaje. En total, en esta materia, son 14 criterios con un peso de un 7,14% cada uno. Al igual que los indicadores que forman un criterio será a partes iguales.

- **Instrumentos de evaluación**

Son las herramientas que nos ayudan a conocer el grado de adquisición de cada alumno y alumna de las competencias específicas. Algunos de los instrumentos que usamos a lo largo del año son, rubricas, dianas, listas de cotejo, escalas, exámenes, producto final...

- **Criterios de calificación. Generales para toda la ESO**

Los datos obtenidos durante la evaluación deben ser transformados en una nota al finalizar el trimestre y el curso escolar.

Según lo acordado por los componentes del Departamento, y así se refleja en la presente programación, esta nota será la media aritmética de los criterios trabajados. Como se ha indicado anteriormente, a todos se les da el mismo peso, a modo de facilitar su evaluación.

Estos criterios serán evaluados mediante varios instrumentos de evaluación:

Láminas/exámenes/test.: 50%

Trabajo diario en el aula: 40%

Cuaderno: 10% Recopilación de toda la teoría y práctica realizada por el alumno durante el curso.

La entrega de trabajos y/o láminas se hará dentro de los plazos que marque el docente. De no ser así, si la entrega se hiciera en la fecha de "fuera de plazo", se penalizará con 2ptos. menos cada lámina.

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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 trabajo diario del aula será valorado, si el profesor lo estima oportuno, por un sistema de puntos negativos; de manera que, cada alumno tiene la nota máxima al inicio del trimestre y ésta va descendiendo, según su trabajo en el aula, a razón de 0'2 pts. menos cada negativo. En dicha valoración no sólo se tiene en cuenta la actitud respetuosa y tolerante, sino la tendencia de material, el respeto al profesor y a sus compañeros, el cuidado del material propio y ajeno, y la asistencia a clase con puntualidad.

El cuaderno tendrá una presentación acorde con los criterios marcados por el profesor, que serán los generales para la presentación de cualquier tipo de trabajo de lectura: portada, hoja en blanco, índice, temas, láminas, hoja en blanco y contraportada. Con ello se pretende aportar un granito de arena al Plan de Lectura del Centro.

Se considera que el alumno ha aprobado una evaluación cuando la media resultante de los criterios es, 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. La nota obtenida después de la 1ª y 2ª evaluaciones, son solo orientativas.

#### **-Recuperación.**

Teniendo en cuenta que Evaluación Continua hace referencia a que no esperamos al final del trimestre para evaluar y sacar conclusiones, si no que los alumnos van trabajando diariamente y nosotros vamos corrigiendo (trabajo a trabajo, lámina a lámina...) y esas correcciones se las hacemos ver para que sean conscientes en qué punto de su aprendizaje se encuentran, cuáles son los criterios a recuperar y qué han de mejorar. Par ellos se diseñan actividades específicas para cada criterio diferentes a la realizadas. Es Evaluación Continua porque está compuesta por todos los trabajos realizados, no solo por un examen final.

Siguiendo con la continuidad de la materia, los alumnos que la tengan Pendiente en cualquiera de los cursos de la etapa, si aprueban el curso actual, aprueban el anterior. Si no la están cursando, deberán entregar los trabajos que se les proponga a tal fin y será preciso presentarlos en los plazos marcados por la Jefa de Departamento, que es la encargada de su recuperación. 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.

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

Los alumnos que falten injustificadamente a clase pierden el derecho a la Evaluación Continua y, por lo tanto, se les considerará como los alumnos cuyo trabajo diario durante el curso ha sido nulo, redactado en un párrafo anterior.

#### **6.11 Contribución de la materia a los planes del centro.**

Desde el Dpto. se contribuye al Plan de Lectura con la siguiente lectura:

-Las saludables aventuras de Sol, Saberes Esenciales. Pablo García Reino y Caetana Varela Hall. (1º ESO)

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> <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>
---	---	---

-Las saludables aventuras de Sol, Viaje al Interior. Pablo García Reino y Caetana Varela Hall. (3º y 4ºESO)

A parte, la realización del cuaderno de clase es una valiosa aportación al plan. En el se trabaja cómo debe presentarse cualquier trabajo de lectura: portada, hoja en blanco, índice, temas, láminas, hoja en blanco y contraportada.

En cuanto a actividades extraescolares, el Dpto. tiene previsto una salida al Museo del Botijo situado en Toral de los Guzmanes. Está pensado para los grupos de la ESO.

## 7. DIBUJO TÉCNICO

### 7.1 Introducción

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.

### 7.2 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

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

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



	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></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>
---	---	--

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.

### **7.3 Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

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

- *Competencia en comunicación lingüística*

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

- *Competencia plurilingüe*

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

- *Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería*

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



- *Competencia digital*

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

- *Competencia personal, social y aprender a aprender*

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

- *Competencia ciudadana*

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

- *Competencia emprendedora*

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

- *Competencia en conciencia y expresión culturales*

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

#### **7.4 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.

### **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.

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

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

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

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

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

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></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>
---	---	--

espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

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

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

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

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

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

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

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

### **7.5 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.

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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.

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. 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. Prevalcerán 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.

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 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 **PAU**. También debe cuidarse la presentación y es fundamental el procedimiento en las soluciones.

En cada cuestión teórico-práctica constará la puntuación máxima del total de la cuestión. La suma de los puntos de cada prueba será de 10 puntos, y esto será el 90% de la nota final.

Queda fijado que, hay que superar las 5 décimas, para subir al punto superior. Es decir, con un 4´5, es un 4´5; sin embargo, con un 4´51 se sube al 5. Para ello es obligatorio la entrega de las láminas que se realizan a lo largo del trimestre, con las que se potencia el uso de los instrumentos de dibujo técnico y se valora la agilidad y precisión. Están formarán el 10% de la nota final restante.

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> <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>
---	---	---

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 dicha 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.

Si es una evaluación, recuperará sólo esa. Si ya tiene dos evaluaciones, será necesario realizar la recuperación del curso completo. La prueba tendrá la misma estructura que las realizadas en los trimestres y descritas anteriormente. Se hacen recuperaciones de trimestres, no de exámenes. En las recuperaciones, la nota máxima a llevar en el boletín será de 6. Si se ha de llegar a la recuperación extraordinaria, el alumno debe demostrar que ha adquirido los criterios, tanto de la Geometría Plana, como de la Descriptiva.

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 con la intención de subir la nota media del Bachillerato. Se requiere obtener un 7 mínimo para subir ése 10%. De no ser así, se penalizará con 0,5 ptos. 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 pueden recuperarlo si aprueban Dibujo Técnico II. De no ser así, la recuperación extraordinaria será a finales de **abril**, coincidiendo con las fechas de la recuperación extraordinaria de 2ºBach.

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, y la realización de las propuestas prácticas/láminas realizadas a lo largo de los trimestres.

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.

### **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. 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.



	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></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>
---	---	--

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: croquizado, 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.

### **7.6 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.

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> <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>
---	---	---

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 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.

## **7.7 Metodología**

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

La metodología que 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.



	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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 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 al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

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

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

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

## **8. DIBUJO TÉCNICO I**

### **8. 1 Evaluación inicial**

La evaluación inicial sirve a los docentes para conocer el punto de partida del alumnado, tanto su nivel de conocimientos, como su habilidad para el trazo. Es fundamental realizar dicha evaluación para conocer su nivel y poder, así, construir el aprendizaje de manera contextualizada. Es necesario señalar, que el Bachillerato ya no es enseñanza obligatoria, con lo cual, se parte de un alumnado con ciertos conocimientos y predisposición para el trazo con exactitud.

La prueba consta de ejercicios relacionados con el dibujo técnico. Se trata de una heteroevaluación, es decir, el agente evaluador es el propio docente.

### **8. 2 Contenidos**

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> <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>
---	---	---

### **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.
- 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. 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.

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	--	--

- 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.

### **8.3 Temporalización de las situaciones de aprendizaje (SA)**

La programación es un documento abierto y flexible, el cual se tiene que adecuar a las necesidades del alumnado, por lo que la temporalización es orientativa.

	<b>Título</b>	<b>Fechas y sesiones</b>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<i>SA 1: Útiles para el dibujo técnico. Normalización y croquización.</i>	Septiembre-octubre
	<i>SA 2: Representación de sólidos en Sistema Axonométrico y Perspectiva Caballera.</i>	Octubre-noviembre
	<i>SA3: Sistema Diédrico.</i>	Nov.-enero
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	<i>SA 4: Sistema Diédrico.</i>	Enero-febrero
	<i>SA 5: Trazados fundamentales y transformaciones geométricas en el plano.</i>	Febrero-marzo
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	<i>SA 6: Polígonos y Tangencias</i>	Abril-mayo
	<i>SA 7: Enlaces y Curvas geométricas.</i>	Mayo-junio

<b>S.A</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS</b>
<b>1</b>	C1 C3 C4	3.7 4.1 4.2 4.3 4.4
<b>2</b>	B6	3.4 3.5 3.7 4.1 4.2
<b>3</b>	B1 B2 B3	3.2 3.7
<b>4</b>	B4	3.2 3.7
<b>5</b>	A3 A4 A5 A7 A9	2.1
<b>6</b>	A6 A8 A9	2.2 2.3
<b>7</b>	A8 A9	2.3

### **8.4 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><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b></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>
---	---	---

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 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

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p>Instituto de Educación Secundaria Ornia C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350 24750 LA BAÑEZA (León)</p>
---	---	--

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)

## **9. DIBUJO TÉCNICO II**

### **9.1 Evaluación inicial**

La evaluación inicial sirve a los docentes para conocer el punto de partida del alumnado, tanto su nivel de conocimientos, como su habilidad para el trazo. Es fundamental realizar dicha evaluación para conocer su nivel y poder, así, construir el aprendizaje de manera contextualizada. Es necesario señalar, que el Bachillerato ya no es enseñanza obligatoria, con lo cual, se parte de un alumnado con ciertos conocimientos y predisposición para el trazo con exactitud.

La prueba consta de ejercicios relacionados con el dibujo técnico desarrollado en 1º Bachillerato. Se trata de una heteroevaluación, es decir, el agente evaluador es el propio docente.

### **9.2 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.

#### **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.

	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <b>Junta de Castilla y León</b> <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)
---	--	--

- 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.

**9.3 Temporalización de las situaciones de aprendizaje (SA)**

La programación es un documento abierto y flexible, el cual se tiene que adecuar a las necesidades del alumnado, por lo que la temporalización es orientativa.

	<b>Título</b>	<b>Fechas y sesiones</b>
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<i>SA 1: Representación de piezas. Cortes. Acotación</i>	Septiembre-octubre
	<i>SA 2: Representación de sólidos en Sistema Axonométrico y Perspectiva Caballera</i>	Octubre-noviembre
	<i>SA3: Sistema Diédrico.</i>	Nov.-enero
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	<i>SA 4: Sistema diédrico.</i>	Enero-febrero
	<i>SA 5: Transformaciones geométricas: homología y afinidad</i>	Febrero-marzo
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	<i>SA 6: Potencia de un punto respecto a una circunferencia</i>	Abril-mayo
	<i>SA 7: Curvas cónicas</i>	Mayo

<b>S.A</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS</b>
<b>1</b>	C1	3.1 3.6 4.2
<b>2</b>	B3	3.4 3.6
<b>3</b>	B1	3.2 3.6
<b>4</b>	B1	3.2 3.3 3.6
<b>5</b>	A2	2.1 2.2 3.6
<b>6</b>	A3	2.1 2.3 3.6



	<b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b>	 <p style="font-size: small;">       Instituto de Educación Secundaria Ornia        C/ Magistrado García Calvo, 23 • Tf. 987 641 350        24750 LA BAÑEZA (León)     </p>
---	--	--

7	A4	2.1 2.4 3.6
---	----	-------------

#### **9.4 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)

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)

	<p><b>PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2024-2025</b></p>	 <p><b>Junta de Castilla y León</b> <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>
---	---	---

*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 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)

La Bañeza, a 21 de Octubre de 2024

La Jefa del Dpto. Dibujo  
M.<sup>a</sup> Inmaculada de Prado Carreño



**PROGRAMACIÓN DEL  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL  
2024-2025**



**Junta de  
Castilla y León**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA

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