

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO
ARTES PLÁSTICAS**

IES BLAS DE PRADO

CAMARENA

CURSO 2025-2026

INDICE.

- 1. CONSIDERACIONES GENERALES**
 - 1.1 Marco Normativo
 - 1.2 Contextualización y componentes del Departamento
- 2. OBJETIVOS**
 - 2.1 Objetivos generales de etapa
- 3. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNO**
 - 3.1 Contribución de la asignatura a la consecución de las Competencias Clave
- 4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
 - 4.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en EPVA 2º y 3º ESO
 - 4.2 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en EXPRESIÓN ARTÍSTICA en 4º ESO
 - 4.3 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en PROYECTOS DE ARTES Y VISUALES 1º ESO
 - 4.4 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en DIBUJO TÉCNICO en Bachillerato
 - 4.5 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES en Bachillerato
 - 4.6 Organización de los saberes básicos, competencias específicas, criterios de valuación y descriptores del perfil de salida. Secuenciación y temporalización
- 5. METODOLOGÍA**
 - 5.1 Tácticas didácticas
 - 5.2 Agrupamientos
 - 5.3 Organización de los espacios y del tiempo
 - 5.4 Materiales y recursos didácticos
- 6. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA**
- 7. ELEMENTOS TRANSVERSALES**
- 8. EVALUACIÓN**
 - 8.1 Qué evaluar: Criterios de evaluación
 - 8.2 Cómo evaluar: Instrumentos y procedimientos de evaluación
 - 8.3 Aspectos genéricos de la evaluación para todos los alumnos/as

8.4 Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

1. CONSIDERACIONES GENERALES

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

1.1 Marco normativo

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

- **Ley 7/2010**, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).
- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- **Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).
- **Decreto 92/2022, de 16 de agosto**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

- **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 166/2022**, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Orden 187/2022 de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Orden 167/2020, 13 de octubre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se modifica la Orden 27/2018, de 8 de febrero, por la que se regulan los proyectos bilingües y plurilingües en las enseñanzas de segundo ciclo de Educación Infantil y Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional de los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- **Resolución de 22/09/2021**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la implantación, organización, desarrollo y evaluación del Programa de cooperación territorial para la orientación, el avance y el enriquecimiento educativo en centros de especial complejidad educativa, Programa PROA+, en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de Castilla-La Mancha.
- **Decreto 220/2023, de 29 de agosto**, por el que se regula la asignación de materias optativas en ESO y Bachillerato a las especialidades de distintos cuerpos de personal funcionario docente en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha.
- **Orden 140/2024, 28 agosto**, por el que se citan las instrucciones de inicio del curso.
- **Decreto 31/2024, 25 de junio** donde se establece el currículo ESO.
- Resolución de días de libre disposición, 18/7/24.

1.2 Contextualización y componentes del Departamento

Para dar respuesta a la necesidad de un currículo abierto, la presente programación didáctica para la materia de educación plástica y visual, toma como base, por un lado, las circunstancias concretas de un centro, alumnado y entorno y, por otro lado, los niveles de concreción curricular superiores establecidos por la Administración educativa estatal, autonómica y de centro.

El Instituto de Enseñanza Secundaria se encuentra ubicado en la localidad de Camarena, en la provincia de Toledo. Es un Instituto que empezó su andadura en el curso 2007-08 en una ubicación provisional y que desde el curso 2009-10 cuenta con las instalaciones definitivas en las afueras del pueblo, dentro de un área industrial en expansión. Actualmente las enseñanzas que se imparten en este Centro son las de Educación Secundaria Obligatoria, post-obligatorias: 3 modalidades de 1º Bachillerato (LOMLOE) y dos de 2º de Bachillerato: Ciencias; Ciencias Sociales y Humanidades, ciclos de Formación Profesional Básica y ciclos de Grado Medio/superior.

La localidad de Camarena cuenta aproximadamente con 4243 habitantes según censo 2021, aunque está en continuo aumento. Este crecimiento es debido fundamentalmente por un lado a familias que se trasladan desde Madrid y por otro lado familias de inmigrantes.

El nivel socioeconómico y cultural de la zona es medio-bajo, la gran mayoría trabaja en empresas de la zona, destacando sobre todo la fabricación y venta de calzado y textil, aunque también son importantes las empresas dedicadas a la fabricación de muebles (fábricas de Fuensalida). También una parte de la población vive del campo, tanto de explotaciones agrarias como ganaderas.

El 75% de nuestro alumnado procede de localidades cercanas a Camarena: Camarenilla, Arcicóllar (588 y 964 habitantes respectivamente según censo de 2021), Chozas de Canales (4335 habitantes según censo 2021) y la urbanización de Monteviejo I y II situada a 10 km. aproximadamente de Camarena en dirección Madrid.

En cuanto a la procedencia de nuestro alumnado, se trata de un centro muy heterogéneo con una destacada diversidad cultural, teniendo en cuenta que el 13% de nuestro alumnado es extranjero. Sin duda, es algo de lo que el centro se ha sentido orgulloso desde el principio, formando parte dicha diversidad que es una de las señas de identidad del IES Blas de Prado. Si bien es cierto que el porcentaje de alumnos extranjero es alto, esto no supone una complicación a la hora de comunicarse ni de desarrollar sus destrezas lingüísticas tanto orales como escritas, ya que el 30% procede de países de habla hispana y los alumnos que proceden de Marruecos o de países del este de Europa como Polonia, Ucrania, Rumanía, llevan viviendo tiempo más que suficiente en el país para dominar prácticamente la lengua

El nivel académico de nuestro alumnado puede considerarse medio, teniendo como referencia los últimos resultados obtenidos en EVAU y PAU. Cabe destacar, sobre todo en el primer ciclo de la ESO, que se detecta una gran falta de hábito de trabajo y de estudio, ya que parte del alumnado tiene dificultades para adquirir el material necesario para el seguimiento de las clases, que a veces suele coincidir con

aquellos que muestran una importante falta de interés hacia las asignaturas y el estudio en general. En relación a la convivencia, se destaca la alta conflictividad que se produce diariamente en los niveles más bajos de la ESO.

En líneas generales, las familias están presentes en el proceso educativo de sus hijos pero no podemos dejar de mencionar el gran esfuerzo que hacen muchas de nuestras familias teniendo en cuenta su situación socio-económica (desestructuración de muchas de ellas, altos índice de paro, frecuentes cambios de residencia y escasa participación y colaboración en el proceso de enseñanza-aprendizaje) lo que desemboca en algunos casos a tener severos problemas para hacerles llegar tanto la información académica como actitudinal de sus hijos.

Además, el IES Blas de Prado cuenta con la contribución del AMPA, siendo muy importante la intervención e implicación de este organismo, realizando, apoyando y fomentando numerosas actividades para y por el beneficio de nuestro alumnado.

Niveles educativos que se imparten son: 1º, 2º, 3º, y 4º ESO, 1º y 2º DE BACHILLERATO (Humanidades, ciencias y Bach. general) FP básica y ciclos de grado medio.

El instituto fue catalogado como Centro de Difícil Desempeño durante los cursos académicos, 2011/12, 2012/13, 2013/14, 2017/18, 2018/19, 2019/20, 2020/21, 2021/22, 2022/23, 2023/24 debido a la complejidad del alumnado como del entorno.

Nuestro centro fue designado como Centro Bilingüe en el curso académico 2013-14 y en el curso actual se imparte en las materias de Biología y Geología, Física y Química, Economía, Música y Educación Física.

El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

Algunas de las prioridades que se pueden establecer en dicho documento, y que se integran en la programación didáctica:

A. Pluralismo y valores democráticos: respetamos la pluralidad de ideologías y defendemos la libertad de cada persona y sus convicciones, estimulando los valores de una sociedad democrática y no permitiendo actitudes racistas y discriminatorias por razones ideológicas, religiosas, de sexo, por padecer limitaciones físicas o psíquicas, socioeconómicas y culturales. Transmitimos a los alumnos/as los valores básicos de respeto hacia uno mismo y a los demás, favoreciendo una convivencia no violenta. [Estos principios tienen relación directa con el Plan de Convivencia del centro.](#)

B. Coeducación: la coeducación es una actitud y un valor. Significa la voluntad expresa de educar en la igualdad, sin discriminaciones por razón de sexo. No consiste solo en tener alumnos/as en una misma aula, sino en intentar, a través de la enseñanza, superar las barreras diferenciadoras de los papeles entre hombres y mujeres. La coeducación no solamente va dirigida a los alumnos/as, sino que se hace extensible a todos los componentes de la comunidad educativa.

- C. Integración:** el centro garantiza la plena integración del alumnado en el proceso educativo que se desarrolla en él. Para ello atiende especialmente al alumnado que, bien por padecer limitaciones físicas y/o psíquicas, o bien por su situación social, económica, cultural, racial, religiosa, etc., presenten dificultades de aprendizaje o de relaciones interpersonales.
- D. Orientación académica y profesional y atención psicopedagógica:** el centro debe establecer los canales y estructuras necesarias para que, tanto el departamento de Orientación, como los tutores y el resto de profesores/as coordinados por ellos, garanticen la atención psicopedagógica y el asesoramiento del alumnado en relación con su futuro profesional y académico.
- E. Nuevas tecnologías. Proyectos TIC:** el centro utiliza e incorpora, con especial preferencia, instrumentos educativos basados en las nuevas tecnologías. Se trata de hacer un centro que, no olvidando los instrumentos tradicionales de transmisión de conocimientos, incorpore los modernos avances tecnológicos, para conseguir que los procesos de enseñanza-aprendizaje familiaricen a los alumnos/as con los avances del mundo contemporáneo. [Este planteamiento se conecta con el Plan Digital de centro](#).
- F. Actividades complementarias y extracurriculares:** es una característica esencial del centro favorecer las actividades complementarias y extraescolares, sin olvidar que deben suponer un complemento de las tareas educativas que en él se desarrollan.
- G. Relación con el entorno:** el centro está dispuesto a colaborar en actividades culturales, lúdicas, de ocio, etc., que, con fines educativos, se organicen en su entorno.

Documentos programáticos del centro:

- Proyecto Educativo.
- Programación General Anual
- Memoria del Departamento de Artes Plásticas del curso 2024-2025 y las propuestas de mejora para este nuevo curso.

Inicio de curso: El Departamento de Artes Plásticas estima que la consecución de los objetivos programados al inicio del curso anterior se pudo llevar de forma satisfactoria y completa, a pesar de que el grado de aprendizaje de cada alumno ha dependido en parte de su propio interés, sobre todo en 1º y 2º de ESO, donde alumnos han presentado poca motivación desde el principio del curso; sobre todo alumnos repetidores, en los cuales se observa cada vez más, un creciente desinterés por la materia y por el contrario un inusitado interés por realizar un programa de formación profesional.

Teniendo en cuenta las propuestas de mejora que se reflejaron en la Memoria del curso pasado y los resultados de las evaluaciones iniciales de este curso académico que han tenido lugar del 7 y 8 de octubre, partimos para el diseño de esta Programación.

- Los grupos de 1º ESO que tienen la materia de Proyectos de artes visuales están motivados ante la nueva materia, poseen mayoritariamente conceptos

básicos sobre los elementos gráficos para dibujar, pero apreciamos carencias leves en relación a un dibujo más geométrico. Aun así, muestran mucho interés y son buenos.

- Los grupos de 2ºy 3º ESO que tienen EPV tienen un buen nivel. Hay que resaltar que el grupo de 3º ESO E tienen una ratio menor de alumn@s y de ahí que se agrupen con un grupo de Diversificación A. La diversidad en estas agrupaciones es muy evidente, por lo que el ritmo de trabajo, los objetivos a alcanzar, la atención personalizada condiciona las clases. Estos grupos se les puede hacer un mejor seguimiento al darles continuidad en la materia por la misma profesora.
- En 4º ESO I@s alumn@s cursan una nueva optativa Expresión Artística. Los resultados iniciales son buenos al tener los conocimientos adquiridos desde 2º ESO y una continuidad con la misma profesora durante los tres años anteriores.
- El grupo de 1º Bachillerato con la materia de Dibujo Técnico I está formado por alumnos de Bach. Ciencias y del Bach. General. Poseen conocimientos residuales de un 3º ESO, al no darse una continuidad en la materia de 4ºESO y ser una optativa que la mayoría no ha cursado. Pero a pesar de sus escasos conocimientos, demuestran gran interés. En Dibujo Técnico II también tenemos alumn@s de todos los Bachilleratos e incluso dos alumn@s que no han cursado el año anterior esta materia por lo que se observa distintos niveles en el grupo.
- El grupo en 2º Bachillerato con la materia optativa Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales se ha visto reducido notablemente, pero seguimos resaltando la participación activa en las propuestas y el interés en realizar y expresarse en los proyectos planteados.

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

NOMBRE DEL PROFESOR/A	ASIGNATURA QUE IMPARTE	NIVEL Y GRUPO
SAGRARIO RODRÍGUEZ SOMACARRERA (JEFA DE DEPARTAMENTO)	EPV 3º ESO EPV 4º ESO (2 grupos) DIBUJO TECN. 2º BACH PROYECTOS DE ARTES 1º ESO	3º D 4º A/B/C/D y 2º DIV BACH B/C/E 1º C
NURIA ROJAS SÁNCHEZ (tutora 3ºB)	EPV 3º ESO DIBUJO TÉCN. 1º BACH	3º A, B, C y E y DIVER A BACH A, B y C

	PROYECTOS DE ARTES 1º ESO LAENR (2h)	1º A, B y E 3ºB, 2º DIVER A y B
ANA PIQUERAS NAVALÓN (tutora 2ºB)	EPV 2º ESO PROYECTOS DE ARTES 1ºESO LAENR (1h) CCAA (4h)	2º A, B,C,D y E 1º D 2º ESO B 2º BACH

Las reuniones de departamento están fijadas los viernes a 2ª hora (9:20-10:15h). Los temas tratados en dichas reuniones serán recogidos en las actas realizadas por el Jefe de Departamento.

2. OBJETIVOS

Los objetivos, que responden el “para qué” de la acción educativa, son elementos de suma importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque expresan el conjunto de metas que pretendemos alcanzar con nuestros alumnos; son susceptibles de observación y evaluación. La LOE-LOMLOE, en su artículo 2, apartado I) establece como uno de los fines:

“La capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad individual y colectiva”.

2.1 Objetivos generales de etapa

2.1.1 Objetivos de ESO

Según el Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, los objetivos son:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. **Este objetivo contribuye a lograr el desarrollo integral del alumnado en las diferentes dimensiones de su personalidad lo que conecta con el objetivo a) del artículo 34 de la LECM dedicado a definir los objetivos del currículo.**

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. *Este objetivo conecta con el d) del artículo 34 de la LECM, pues promueve la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje.*
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. *Este objetivo, en lo que concierne a la lectura, tiene relación directa con las premisas que establece la citada Orden 169/2022, de 1 de septiembre, que en su artículo 5.2.b recoge que: “Es responsabilidad de todo el profesorado la inclusión de los objetivos y contenidos del plan de lectura en sus programaciones de aula para asegurar la mejora de la competencia lectora, el hábito lector y el placer de leer”.*
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el

consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

- I) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados.

2.1.2 Objetivos de Bachillerato

Según el Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, los objetivos son:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.
- f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.
- g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma

solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.

- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

3. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

El perfil de salida se convierte en el elemento nuclear de la nueva estructura curricular, que se conecta con los objetos de etapa.

Programamos por competencias con el fin de dotar a los alumnos de una serie de destrezas que les permitan desenvolverse en el siglo XXI.

Con este planteamiento, la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 (Diario Oficial de la Unión Europea de 4 de junio de 2018) invita a los Estados miembros a la potenciación del aprendizaje por competencias, entendidas como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto.

El [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio](#), adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas ([Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio](#)) establecen que las competencias clave son:

En el presente documento, las competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Las competencias clave son aquéllas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

- 1. Competencia en comunicación lingüística.**
- 2. Competencia plurilingüe.**
- 3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- 4. Competencia digital.**
- 5. Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- 6. Competencia ciudadana.**
- 7. Competencia emprendedora.**
- 8. Competencia en conciencia y expresión culturales.**

Las competencias clave se consideran igualmente importantes, ya que cada una de ellas puede contribuir al éxito en la sociedad del conocimiento. Muchas de las competencias se solapan y entrelazan: determinados aspectos esenciales en un ámbito apoyan la competencia en otro. La competencia en las capacidades básicas fundamentales de la lengua, la lectura y la escritura, el cálculo y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) constituyen el fundamento esencial para el aprendizaje, mientras que todas las actividades de aprendizaje se sustentan en la capacidad de aprender a aprender. Hay una serie de temas que se aplican a lo largo del marco de referencia y que intervienen en las ocho competencias clave: el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de los sentimientos.

Cada materia influye en la consecución de las competencias clave, para cuantificarlo se le aplicará un baremo que se decidirá en CCP y que decidirá la nota de esta competencia. Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

1. Competencia en comunicación lingüística.

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de

manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

2. Competencia plurilingüe.

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales.

Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma reactiva y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir,

adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

4. Competencia digital.

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y

curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

5. Competencia personal, social y de aprender a aprender.

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

6. Competencia ciudadana.

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas

y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores queemanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

7. Competencia emprendedora.

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

8. Competencia en conciencia y expresión culturales.

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa,

identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en EPVA en 2º y 3º ESO

La materia integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da **continuidad** a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en

la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

4.1.1 Saberes básicos

Se articulan en cuatro bloques:

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

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: 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 y medio de expresión. Pensamiento visual.
- 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. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en Diseño

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.
- 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.
- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

4.1.2 Competencias específicas

Tal y como consideran los artículos 2.c del [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), y del [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#), las competencias específicas son: “*desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación*”.

Competencia 1

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

persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL1](#), [CD1](#), [CPSAA3](#), [CC1](#), [CC2](#), [CC3](#), [CCEC1](#).

Competencia 2

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL1](#), [CD1](#), [CD2](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CC1](#), [CC3](#), [CCEC1](#), [CCEC3](#).

Competencia 3

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL1](#), [CCL2](#), [CD1](#), [CPSAA3](#), [CPSAA4](#), [CC1](#), [CC3](#), [CCEC2](#).

Competencia 4

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

Para que el alumnado entienda las producciones artísticas y digitales de la actualidad y se inicie en la realización de producciones propias, puede promoverse la aproximación al conocimiento de distintos saberes, entre los que se pueden incluir:

el lenguaje técnico matemático propio de la geometría, la evolución de internet como soporte artístico y comunicativo, la cinematografía, los instrumentos ópticos y/u otros que se consideren necesarios.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL2](#), [CCL5](#), [CP1](#), [CD1](#), [CD2](#), [STEM1](#), [STEM3](#), [CPSAA3](#), [CC1](#), [CC3](#), [CCEC2](#).

Competencia 5

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL1](#), [CCL2](#), [CP1](#), [CD1](#), [CD2](#), [CD3](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CPSAA4](#), [CC3](#), [CCEC3](#), [CCEC4](#).

Competencia 6

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL2](#), [CP1](#), [CD1](#), [CD2](#), [CPSAA3](#), [CC1](#), [CC3](#), [CCEC3](#).

Competencia 7

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL2](#), [CCL3](#), [STEM3](#), [CD1](#), [CD2](#), [CD5](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CPSAA4](#), [CC1](#), [CC3](#), [CCEC4](#).

Competencia 8

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos

u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL1](#), [CP1](#), [STEM3](#), [CD3](#), [CD5](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CPSAA5](#), [CE3](#), [CCEC4](#).

4.1.3 Criterios de evaluación

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: "referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje". Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#).

Competencia específica 1.

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

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.

Competencia específica 2.

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

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.

Competencia específica 3.

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2 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.

Competencia específica 4.

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.

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.

Competencia específica 5.

5.1 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.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales o audiovisuales, individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo el proceso y pensamiento creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad en los procesos, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 6.

6.1 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.

6.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales o audiovisuales, individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo el proceso y pensamiento creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad en los procesos, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 7.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Competencia específica 8.

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

8.2. Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tienen los lenguajes visuales y audiovisuales, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales o audiovisuales, 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.

4.2 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO.

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística,

utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

4.2.1 Saberes básicos

Se articulan en dos bloques:

- El primer bloque: “**Técnicas gráfico-plásticas**”, que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos.
- El segundo bloque: “**Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia**”, bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

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.
- Graffiti 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. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- 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. 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.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

4.2.1 Competencias específicas

Tal y como consideran los artículos 2.c del [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), y del [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#), las competencias específicas son: “*desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación*”.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas grafico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

Competencia 1

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

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL2](#), [CCL3](#), [CP3](#), [CD1](#), [CD2](#), [CPSAA3](#), [CC1](#), [CCEC1](#) y [CCEC2](#).

Competencia 2

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CD2](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CC1](#), [CC3](#), [CCEC3](#), [CCEC4](#).

Competencia 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.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas grafico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CD2](#), [CD3](#), [CD5](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CCEC3](#), [CCEC4](#).

Competencia 4

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: [CCL1](#), [STEM3](#), [CD3](#), [CPSAA1](#), [CPSAA3](#), [CPSAA5](#), [CE1](#), [CE3](#), [CCEC3](#), [CCEC4](#).

4.2.3 Criterios de evaluación

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de

su proceso de aprendizaje". Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#).

Competencia específica 1

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.

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.

Competencia específica 2.

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

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.

Competencia específica 3.

3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

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.

Competencia específica 4.

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.

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.

4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

4.3 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES en 1º ESO.

El desarrollo de la capacidad creativa es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual.

El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria necesita espacios de creación, experimentación y expresión, lugares donde pueda aprender, de una forma práctica e integral, herramientas y técnicas artísticas que le permitan buscar soluciones creativas a supuestos concretos, al mismo tiempo que se inicia en la comprensión de la importancia del hecho artístico para el desarrollo personal y social. Junto con este desarrollo de la capacidad creativa, se atenderá el entrenamiento de la motricidad y la percepción, que son consideradas como habilidades básicas para que el alumnado mejore su rendimiento y la adquisición de distintas competencias.

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano.

Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas. Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema.

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

Proyectos de Artes Plásticas y Visuales permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro. En este sentido, la creación artística no es el resultado final de un proyecto, sino el vehículo para adquirir los aprendizajes y competencias del nivel, junto con estrategias que permitirán desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

4.3.1 Saberes básicos

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques, que son los siguientes:

- El primer bloque: “**El proceso creativo**”, hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.
- En el segundo: “**El arte para entender el mundo**”, conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución desde las primeras representaciones plásticas. Como creaciones artísticas entendemos cualquier manifestación creativa, tanto plástica, como audiovisual, publicitaria, de diseño o de arquitectura, entre otras, procedentes de diferentes culturas, prestando especial atención al conocimiento y desarrollo de los movimientos culturales más cercanos.
- El tercero: “**Experimentación con técnicas artísticas**”, desarrolla las técnicas y medios gráfico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico. Se recomienda realizar ejercicios básicos de experimentación con las diferentes técnicas, con el objetivo de conocer sus cualidades expresivas y poder aplicarlas en propuestas más complejas, bien de forma individual o en grupo.
- Con el cuarto: “**La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**”, se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las

relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro.

A través de los saberes de este bloque, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos. Como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar.

De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental.

Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales, por ejemplo, como herramientas de investigación o de búsqueda, además de otras que puedan ser empleadas en la generación de composiciones; también las emplearemos como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión para ponerlo en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o con otros agentes externos.

A. El proceso creativo.

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

B. El arte para entender el mundo.

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

C. Experimentación con técnicas artísticas.

- Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- El proyecto artístico interdisciplinar.

4.3.2 Competencias específicas

Competencia 1

Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.

El proceso en una creación artística es, realmente, el aprendizaje significativo que el alumnado va a obtener. Creando, de forma individual o en grupo, y comprendiendo la necesidad de seguir las fases del proceso creativo en un proyecto, potenciaremos el pensamiento crítico, además de valores como la participación, el respeto y valoración de otras propuestas y opiniones. Analizar el proceso supone incidir en la importancia de secuenciar correctamente el método de trabajo y restársela al resultado final. La necesidad de buscar alternativas para la resolución de problemas y consensuarlas en un trabajo en grupo, promueve un pensamiento más flexible y diverso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: [CCL1](#), [CP1](#), [STEM3](#), [CD3](#), [CPSAA5](#), [CE3](#), [CCEC4](#).

Competencia 2

Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.

Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia, así como el contexto social y cultural donde se han producido, proporciona un conocimiento integral del ser humano y su necesidad de expresión y representación. El análisis de obras artísticas, su interpretación técnica y comunicativa, nos permite aprender a desarrollar una mejor comprensión del mundo que nos rodea y de las características propias de las distintas culturas; mediante estas acciones se potenciará también el respeto al patrimonio artístico y la motivación por participar en eventos culturales cercanos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: [CCL3](#), [CD1](#), [CD2](#), [CCEC1](#), [CCEC2.3](#).

Competencia 3

Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.

Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. Conseguir que cada alumno se sienta identificado con una técnica concreta, además de encontrarse cómodo en su lenguaje específico, nos permite, por un lado, potenciar su seguridad y ofrecerle, por otro, una forma de canalizar y mostrar sus ideas y planteamientos, de forma creativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.

Competencia 4

Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.

La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinares, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.

Competencia 5

Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.

La participación en proyectos interdisciplinares potencia, en un centro educativo, el sentido de comunidad y el interés por el logro de objetivos comunes. En una sociedad cada vez más individualizada, compartir intereses, ideas, proyectos y opiniones supone todo un aprendizaje que fortalecerá los vínculos interpersonales, las habilidades sociales y el sentido social. El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias.

Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejorar su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.

4.3.3 Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.

1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.

1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.

Competencia específica 2.

2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.

2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.

Competencia específica 3.

3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.

3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.

3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.

Competencia específica 4.

4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.

4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.

Competencia específica 5.

5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.

5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.

4.4 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en DIBUJO TÉCNICO en Bachillerato.

El DIBUJO TÉCNICO (Bachillerato RD 243/222 5 abril) constituye un medio de expresión y comunicación esencial para cualquier proyecto de diseño, arquitectura e ingeniería, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

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

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

El desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. En este sentido, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

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

4.4.1 Saberes básicos

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Se articulan en cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

- En el bloque “**Fundamentos geométricos**”, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.
- En el bloque “**Geometría proyectiva**”, se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.
- En el bloque “**Normalización y documentación gráfica de proyectos**”, se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.
- Por último, en el bloque “**Sistemas CAD**”, se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

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

hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

SABERES BÁSICOS DIBUJO TÉCNICO I

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.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. 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.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- 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.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

SABERES BÁSICOS DIBUJO TÉCNICO II

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. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. Geometría proyectiva.

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

4.4.2 Competencias específicas

Competencia 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](#), [STEM1](#), [STEM4](#), [CD1](#), [CPSAA4](#), [CC1](#), [CCEC1](#) y [CCEC2](#).

Competencia 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](#), [CPSAA1.1](#), [CPSAA5](#), y [CCEC2](#).

Competencia 3

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas.

Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: [STEM1](#), [STEM2](#), [STEAM3](#), [STEM4](#), [CPSAA1.1](#), [CPSAA5](#), [CE2](#) y [CE3](#).

Competencia 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](#), [STEM1](#), [STEM3](#), [STEM4](#), [CD2](#), [CPSAA1.1](#), [CPSAA3.2](#), [CPSAA5](#), [CE3](#).

Competencia 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 desarrollar 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 saberes 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](#), [CPSAA1](#), [CE3](#), [CCEC4](#).

4.4.3 Criterios de evaluación

DIBUJO TÉCNICO I

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.

Competencia específica 2.

- 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
- 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza
- 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3.

- 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
- 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
- 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
- 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

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.
- 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Competencia específica 5.

- 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

DIBUJO TÉCNICO II

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.

Competencia específica 2.

- 2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
- 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.
- 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

Competencia específica 3.

- 3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
- 3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
- 3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

- 3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
- 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

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.

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.

4.5 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES en Bachillerato.

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte y arte digital, entre otras), permitan que los alumnos y alumnas pueda crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa. La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global, que incluyan una diversidad de elementos. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales, a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y copyright, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos.

En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva por parte de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y

entendiendo los constantes y masivos mensajes que, en la actualidad, se transmiten a través de distintos medios, para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados. La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal. Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo. La dimensión social de los proyectos artísticos y su alcance, potencialmente global, exige la adquisición de competencias lingüísticas y digitales. Asimismo, su impacto social solo podrá determinarse y evaluarse desde un conocimiento crítico de la realidad del mundo actual e incorporar un compromiso con la sostenibilidad medioambiental. Finalmente, la creación de contenidos artísticos y audiovisuales es el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento.

4.5.1 Saberes básicos

Los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques:

- El primero, denominado “**Cultura audiovisual**”, recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión tanto de los proyectos como de las creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades de expresión, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas.
- El segundo, “**Preproducción**”, comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales de un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos.
- El tercer bloque, “**Producción**” incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, audiovisual o sonoro, fomentando una postura creativa, abierta y favorable, junto con actitudes de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos.
- El cuarto bloque, “**Montaje y postproducción**” incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones. Con todos ellos se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio.

A. Cultura audiovisual.

- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
- El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- Derechos de autor

B. Preproducción

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual
- Elementos formales de la fotografía y el audiovisual
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual
- Guión literario, guión técnico y storyboard

C. Producción

- El proyecto fotográfico. Iluminación.
- Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.
- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro

D. Montaje y postproducción

- Edición de fotografía. Fotomontaje
- Edición de vídeo. El montaje
- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

4.5.2 Competencias específicas

Competencia 1

Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

Para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual desde la invención del cinematógrafo, en 1895, resulta indispensable el conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, que fue su precedente, décadas antes, al que está íntimamente ligado. Más allá de los aspectos técnicos, la composición fotográfica es la base de la cinematográfica, que simplemente le aporta movimiento

y tiempo. Así pues, desde el conocimiento de la historia y la técnica de la fotografía y del audiovisual, el alumnado podrá comprender y asimilar mejor ambas, desde un enfoque globalizador, basado en el análisis de su evolución, que le permitirá descubrir la amplia tipología de narraciones audiovisuales, sin limitarse únicamente a las formas más populares que adopta en la actualidad. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redundará, a su vez, en un conocimiento mejor y más tolerante de las sociedades que les dan origen.

El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial. Para ello, deberá comenzar por el que le sea más cercano y útil para construir su identidad, enriqueciéndola paulatinamente con las aportaciones del patrimonio universal, al conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan, de manera predominante, su imaginario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Competencia 2

Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.

Las creaciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las tercera omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos, entre otros). Apreciarlas, en toda su variedad y complejidad, es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una visión del mundo empática y despojada de prejuicios. Cuanto mayor sea el conocimiento por parte del alumnado de las artes visuales y del universo audiovisual, más sencilla resultará la comprensión de su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea para lo cual, es indispensable que se pongan a su alcance las correspondientes obras del pasado, comprendiendo que son la base sobre la que se construye la situación actual. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y a sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

Competencia 3

Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios

de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro. Las enormes diferencias existentes entre el videoarte, propio de un museo de arte contemporáneo, el canal de un youtuber, los formatos televisivos o la producción industrial de un largometraje de ficción implican, sobre todo, a los medios de producción, los canales de difusión y al público receptor.

Todas estas posibilidades se sirven, de maneras muy diferentes, de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual. Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar y planificar sus producciones audiovisuales, de manera rigurosa, desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantee.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencia 4

Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.

En la creación de imágenes fotográficas fijas y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la fotografía estenopeica hasta los videojuegos en 3D o la realidad virtual el arco expresivo es amplísimo y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un formato a otro continuamente, como sucede también en el arte digital. Es importante que el alumnado asimile la riqueza de esta pluralidad, para lo que deberá entender las múltiples aproximaciones posibles, resultando fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los múltiples formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes, y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) junto con la diversidad de resultados que provocan. De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización, además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.

Competencia 5

Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural. Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos, dándoles una forma original y personal, que resulte atractiva para los demás. También requiere de habilidades tecnológicas notables y, en el caso de trabajos colectivos, la aptitud de gestión de grupos humanos.

En consecuencia, la facultad de comprender el entorno, desarrollando además una actitud empática, es ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos.

Finalmente, en la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción, sentimiento que siempre supone, de una u otra manera, al “otro”, necesariamente ha de intervenir en el proceso, desde su inicio, ya que la creación de la obra precisa que el propio alumnado se implique íntegramente en ella, para conseguir provocar una creación del público o del destinatario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: [CCL1](#), [CCL5](#), [CP1](#), [CD1](#), [CD2](#), [CD3](#), [CPSAA1.2](#), [CC3](#), [CE3](#), [CCEC3.1](#), [CCEC3.2](#).

Competencia 6

Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

Una de las características definitorias del lenguaje audiovisual contemporáneo es su necesidad de adaptación al entorno digital. Así pues, el alumnado debe conocer e identificar los procedimientos, herramientas y técnicas para la creación, para lo que es importante que experimente con los diferentes formatos, de modo que pueda profundizar activamente en sus enormes potencialidades creativas y aprenda a desenvolverse en diferentes situaciones y circunstancias de producción.

El proceso de realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente complejo y requería de la participación de un número de personas relativamente amplio. La tecnología digital ha modificado esto en gran medida y, a día de hoy, resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y de un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, dando cabida, por ejemplo, a las narrativas del yo más habituales en la literatura o en otras formas de expresión artística de producción menos complejas que la del audiovisual estándar.

En cualquier caso, el lenguaje audiovisual continúa caracterizándose por su naturaleza multidisciplinar, ya que implica particularidades de las artes escénicas y del arte digital, entre otras. Así pues, el alumnado debe afrontar el reto de la creación de producciones audiovisuales involucrando en ellas una serie de acercamientos a otros medios de expresión, en el proceso pautado y ordenado que caracteriza a la producción audiovisual.

Desde la gestación de la idea hasta la pieza terminada, tendrá que pasar por un proceso que requiere orden y constancia. Esta experiencia deberá aportar una preocupación natural por la sostenibilidad de los proyectos afrontados. La consecuencia de esta aproximación del alumnado a la producción audiovisual será la construcción de la personalidad artística rica y amplia indispensable para la creación de obras significativas en este terreno, guiándoles hacia producciones que sean fruto de su expresión personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencia 7

Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas. La creación artística y/o audiovisual carece de sentido si no llega al público, alcanzando toda su potencialidad cuando, además, consigue involucrarlo de un modo u otro. Para hacerlo, existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, entre las que destacan, actualmente, las digitales por su sencillo manejo e inmediatez, junto con otras posibilidades.

Es importante que el alumnado conozca el mayor número posible de herramientas digitales, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, aprendiendo a evaluar las reacciones de los receptores de su obra de manera respetuosa y autocítica. Durante cada proceso de creación, el alumnado determinará qué métodos de producción son idóneos para cada tipo de producto audiovisual y analizará las distintas reacciones que provoca en el público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.

4.5.3 Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

- 1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.
- 1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.
- 1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Competencia específica 2.

- 2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.
- 2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 3.

- 3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.
- 3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

Competencia específica 4.

- 4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.
- 4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencia específica 5.

- 5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

Competencia específica 6.

6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.

6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.

Competencia específica 7.

7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.

7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico

4.6 Organización de los saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores del perfil de salida. Secuenciación y temporalización

En las diferentes materias los contenidos se encuentran organizados en saberes básicos, que a su vez se estructuran en bloques, y que comprenden los conocimientos, destrezas y actitudes dentro del currículo oficial, estableciendo la temporalización adecuada en las siguientes tablas.

EPV 2º ESO

	SITUACIONES APRENDIZAJE	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1ºTrim.	S.A.1 Percepción y lecturas de imágenes		8 sept - 6 oct								
	S.A.2 Trazados geométricos			7 oct - 3 nov							
	S.A.3 Formas poligonales				4 nov – 19 dic						
2ºTrim.	S.A.4 Elem. Básicos de la expresión plástica					8 ene -29 ene					
	S.A.5 El color						29 ene - 25 feb				
	S.A.6 Formas y Composición							26 feb – 13mar			
3ºTrim.	S.A.7 El cómic							16 mar -7 abril			
	S.A.8 Fotografía y cine									1 may- 5 junio	

EPV 3º ESO

	SITUACIONES APRENDIZAJE	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1ºTrim.	S.A.1 Percepción y lecturas de imágenes		8 sept – 6 oct								
	S.A.2 Dibujo técnico			7 oct -19 dic							
2ºTrim.	S.A.3 Elementos de la expresión visual					8 ene-2 feb					
	S.A.4 El color						3 feb-2 mar				
	S.A.5 Forma y plano en la composición							3 mar- 7 abr			
3ºTrim.	S.A.6 La fotografía								8 abr- 27 abr		

	S.A.7 Cine y TV										28 abr- 18 may	
	S.A.8 De la ilustración a la animación										19 may- 3 jun	

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

	SITUACIONES APRENDIZAJE	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1º Trim.	S.A.1 Elementos gráfico-plásticos		8 sept -17 oct								
	S.A.2 Trazados geométricos			20 oct -21 nov							
	S.A.3 Sistemas Representación			24 nov- 19 dic							
2º Trim.	S.A.4 Luz y composición					8 ene-6 feb					
	S.A.5 Fotografía y Lenguaje audiovisual						9 feb -27 mar				
3º Trim.	S.A.6 Diseño industrial								7 abr-8 may		
	S.A.7 Diseño de espacios									11 may- 5 jun	

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES 1º ESO

PROYECTOS	SITUACIONES APRENDIZAJE	SE	OC	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1er Trimestre NO SOMOS LEONARDO DA VINCI	S.A 1 Dibujo de animales fantásticos	8 al 29									
	S.A 2 La era del consumo: Creación de un producto absurdo			30 oct al 18 nov							
	S.A 3 El arte del mosaico				18 nov al 19 dic						

2º Trimestre ALAS A LA IMAGINACIÓN	S.A 4 Expresarte			28 nov al 21 dic							
	S.A 5 El grabado				8 al 31						
	S.A 6 El modelado de Escultura					1 al 28					
	S.A 7 Ilustrar Historias						1 al 15				
3º Trimestre; VISUALIZARTE	S.A 8 Imagen fija: Capturar un instante						18 marzo a 30 abril				
	S.A 9 Imagen movimiento								6 mayo al 5 junio		

DIBUJO TÉCNICO I BACHILLERATO

	SITUACIONES APRENDIZAJE	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1º Trim.	S.A.1 Trazados fundamentales		8 sept a 7 oct								
	S.A.2 Trazado de polígonos			11 oct a 25 nov							
2º Trim.	S.A.3 Proporcionalidad, semejanza y equivalencia				29 nov a 19 dic						
	S.A.4 Trazado de tangencias y curvas técnicas					8 ene a 2 feb					
3º Trim.	S.A.5 Sistema diédrico						3 feb a 9 mar				
	S.A.6 Sistema diédrico							10 mar a 30 abril			
	S.A.7 Sistema axonométrico								1 al 29 may		
	S.A.8 Normalización									1 - 5 jun	

DIBUJO TÉCNICO II BACHILLERATO

	SITUACIONES APRENDIZAJE	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1º Tri.	S.A.1 Sistema diédrico	8 sept-15 dic									
2º Trí.	S.A.2 Potencia, inversión y tangencias					18 dic-26 ene					
	S.A.3 Curvas cónicas					29 ene a 23 feb					
	S.A.4 Transformaciones geométricas						26 feb-15 mar				
3º Tri.	S.A.5 Sistema axonométrico							18 mar-30 abr			

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES 2º BACHILLERATO

	SITUACIONES APRENDIZAJE	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1º Trim.	S.A1 Fotografía en evolución: Del origen al arte digital	8 sep - 2 oct									
	S.A 2 La fotografía como relato. Del museo al objetivo		6 oct- 30 oct								
	S.A 3 Negativos digitales, huellas analógicas			3 nov- 19 dic							
2º Trim.	S.A 4 Del plano al montaje: Los orígenes del cine y su lenguaje.					8 en- 29 en					
	S.A 5 La radio como arte: Escuchar, crear e imaginar						2 fe- 19 feb				
	S.A 6 El tiempo en tus manos: Narrar y							2 fe- 19 feb			

	crear a través del montaje						23 feb-26 mar			
3ºTrim.	S.A 7 El arte de producir: Gestión creativa y técnica en lo audiovisual							7 abr- 7 may		
	S.A 8 Nuestra historia en imágenes: Proyecto final de Graduación							11-28 may		

5. METODOLOGÍA

5.1 Tácticas didácticas

La metodología que vamos a seguir a lo largo del curso estará marcada por el DUA, en tanto “modelo de enseñanza que proporciona diversas opciones didácticas para que los alumnos se transformen en personas que aprenden a aprender y estén motivados por su aprendizaje y, por tanto, que estén preparados para continuar aprendiendo durante sus vidas. De esta manera, fomenta procesos pedagógicos que sean accesibles para todos mediante un currículo flexible que se ajusta a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje” (Figueroa, Ospina y Tuberquia, 2019).

A la hora de diseñar la programación y las metodologías se sigue el marco DUA, es decir, atendemos a las necesidades de todos los estudiantes haciendo y teniendo en cuenta la variabilidad de los estudiantes al sugerir flexibilidad en los objetivos, métodos, materiales y evaluación.

Nuestra propuesta metodológica incluye los tres principios **DUA**:

I. **Proporcionar múltiples formas de representación:** estrategias que orientan el qué estamos enseñando.

- Ofrecer alternativas para la información visual: proporcionar descripciones de texto habladas para las imágenes o presentaciones visuales.
- Ilustrar a través de múltiples medios: presentar conceptos claves en una forma de representación simbólica (ilustraciones, tablas, movimiento, vídeo, fotografía, etc.)
- Proporcionar listas de verificación, organizadores, recordatorios electrónicos, mapas conceptuales virtuales, imágenes visuales.

II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión: estrategias que orientan el cómo vamos a enseñarlo.

- Variar los métodos de respuesta y navegación: proporcionar alternativas para interactuar con diversos formatos, voz, teclado, dibujo, imagen, vídeo, entre otras.
- Usar múltiples medios para la comunicación: discurso, dibujo, ilustración, cómics, guiones, diseño, película, música, movimiento, etc. Utilizar las redes sociales, herramientas web interactivas, foros, chats, diseño web, presentaciones de animación.
- Mejorar la capacidad para monitorear el progreso: hacer preguntas para guiar el autocontrol y la reflexión, mostrar representaciones de progreso (antes y después, gráficos, etc.), proporcionar modelos de estrategias de autoevaluación y coevaluación.

III. Proporcionar múltiples formas de motivación: Estrategias que orientan el porqué de lo que se está enseñando.

- Minimiza las amenazas y distracciones: crear clima de aceptación y apoyo, variar el nivel de novedad y las demandas sociales requeridas para el aprendizaje o rendimiento.
- Fomentar la colaboración y la comunidad: crear grupos de aprendizaje cooperativo, proporcionar indicadores que guíen a los alumnos sobre cuándo y cómo pedir ayuda a sus compañeros o profesoras, construir comunidades de estudiantes comprometidos en intereses comunes, crear expectativas para el trabajo grupal.
- Desarrollar la autoevaluación y reflexión: ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para ayudar a las personas a recopilar, registrar y mostrar datos de su propio comportamiento. Utilizar actividades que incluyan un medio por el cual los alumnos obtengan comentarios y tengan acceso a recomendaciones a modo de ejemplos, cuadros, plantillas, etc.

La metodología que se propone en esta programación didáctica, para la totalidad del curso, es la de Aprendizaje Basado en Proyectos – ABP (o, en inglés, PBL – Project Based Learning).

Esta supone invertir en cierto modo el proceso de aprendizaje; en vez de que el profesor exponga y explique la información a aprender, que debe ser memorizada o repetida (en el caso de la asignatura que nos concierne), lo que el docente presenta es un proyecto o problema. A partir de ahí, el alumno es responsable de ir identificando lo que necesita aprender y de buscar la información. A la hora de plantear este problema, proyecto o reto, es importante situarlo en una esfera cercana a los alumnos, para que estos puedan sentirse identificados en cierta manera y puedan llevar su proceso de aprendizaje a su vida diaria.

Cada proyecto constituye un hilo conductor a través del cual se va indagando en los contenidos presentados en el currículum y más allá, dentro de los intereses

personales de cada alumno o grupo de alumnos. Esta forma de aprendizaje va unida casi inevitablemente al trabajo colaborativo; como en la vida real, en la mayoría de situaciones y tareas tenemos que trabajar conjuntamente con otras personas, llegar a acuerdos, respetar, ceder, presentar y convencer de nuestros puntos de vista...

Otra consecuencia ligada a la metodología es la interdisciplinariedad; los proyectos pueden abarcar distintas asignaturas.

El papel del docente es de guía o tutor. Su misión es acompañar en el proceso de aprendizaje, resolviendo dudas o aportando fuentes de información, sugiriendo ideas para mantener la motivación del alumnado, pero dando libertad para que estos se muevan en torno a sus centros de interés, en la medida de lo posible. Es muy importante ayudar a crear un contexto que facilite el interés y el compartir dudas, sugerencias, hallazgos, el poner en común los distintos proyectos.

A continuación, algunos puntos clave a la hora de diseñar y entender los proyectos y sus distintas fases:

- El planteamiento de los proyectos se basa en los objetivos del aprendizaje, incluyendo saberes básicos, competencias de aprendizaje contenidos en el currículum y habilidades a desarrollar como la autogestión, la comunicación, la colaboración, creatividad y el pensamiento crítico, adaptadas al nivel del alumnado en cuestión.
- Los estudiantes se deben involucrar en el proceso amplio de hacerse preguntas, encontrar fuentes y aplicar la información obtenida.
- El proyecto se debe enmarcar en un contexto real de los alumnos y de las herramientas de las que disponen. Debe tratar sobre sus posibles preocupaciones, intereses y/o problemas.
- Los alumnos deben tener poder de decisión dentro del proyecto, incluyendo cómo trabajar o cuál será el producto final.
- El proceso debe estar continuamente retroalimentado por críticas, autocríticas y comentarios, hechos por el profesor y por los propios estudiantes. Debe darse una continua reflexión sobre la efectividad de la investigación, la calidad del trabajo, los obstáculos que se encuentran y cómo enfrentarlos y superarlos. Los estudiantes deben aprender a dar y recibir críticas constructivas que ayuden a mejorar los procesos, los productos finales y la forma de comunicar todo esto. Para ello, se les puede ayudar con rúbricas, para tener ciertos criterios objetivos para evaluar tanto el trabajo de sus compañeros como el suyo propio. Y, para recoger todo este trabajo y permitir la evaluación del proceso y no solo del producto final, se irá creando un portfolio que recoja el transcurso del proyecto.
- Los estudiantes hacen su proyecto público exponiéndolo y explicándolo a sus compañeros de clase, pudiendo ampliarse esa presentación a personas de fuera del círculo de la clase.

Estas estrategias de enseñanza -aprendizaje, el profesor deja de enseñar para pasar a **guiar el aprendizaje de competencias que el estudiante desarrollará** a lo largo

de su vida. Para ello se deben utilizar una serie de metodologías denominadas **metodologías activas**. Estas son definidas como un proceso interactivo basado en la **comunicación** profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio que potencia la **implicación responsable** de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes”.

Las metodologías utilizadas serán las siguientes:

1. Clases teóricas. Su finalidad hablar a los estudiantes.

Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos (las presentaciones pueden ser a cargo del profesor, trabajos de los estudiantes, etc.).

2. Seminarios-Talleres. Su finalidad construir conocimiento a través de la interacción y la actividad.

Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida (profesores, estudiantes, expertos, etc.).

3. Clases prácticas. Mostrar cómo deben actuar.

Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas de laboratorio, de campo, aula de informática).

4. Prácticas externas. Poner en práctica lo que han aprendido.

Formación realizada en empresas y entidades externas a la universidad (prácticas asistenciales...).

5. Tutorías. Atención personalizada a los estudiantes.

Relación personalizada de ayuda en la que un profesor-tutor atiende, facilita y orienta a uno o varios estudiantes en el proceso formativo.

6. Aprendizaje basado en problemas. Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas.

7. Aprendizaje orientado a proyectos. Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.

8. Aprendizaje cooperativo (trabajo en grupo). Hacer que aprendan entre ellos. Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, obtención y análisis de datos, etc. para exponer o entregar en clase mediante el trabajo de los alumnos en grupo

5.2 Agrupamientos

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

vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

Planteamos diferentes agrupamientos:

- **Trabajo individual:** actividades que requieren la implicación personal y única del alumno. El alumno es autónomo para la aplicación o para el refuerzo de lo aprendido. Se empleará en las actividades de procedimientos, descubrimiento o experimentación que requieran de una explicación teórica previa, por parte del profesor, y de la reflexión o análisis individual del alumno.
- **Trabajo en pequeño grupo:** actividades de corte cooperativo/colaborativo y socializador. Los grupos se podrán estructurar en grupos de 2, 3 o 4 alumnos. Este grupo puede servir como medida de atención a la diversidad. Y además pueden ser:
 - **Grupos homogéneos:** el grupo se forma en un momento dado a partir de los intereses y características comunes de sus miembros para afrontar una situación, problema o demanda.
 - **Grupos heterogéneos:** el grupo se forma en un momento dado con personas que tienen perfiles, características e intereses distintos para afrontar una situación, problema o demanda.

-Trabajo en pequeño grupo:

Dentro de la modalidad de Grupo Heterogéneo, podemos encontrar otras modalidades:

- a. Tutorización entre iguales (win-win): suponen una forma de trabajo basada en la ayuda mutua entre compañeros a la superación de obstáculos. En un momento concreto, los alumnos más avanzados, colaboran con los más atrasados. El alumno tutor aprende junto al tutorado (aprendizaje cooperativo, win-win).
- b. Grupos interactivos: mezcla de alumnos heterogéneos y personas externas al grupo como familiares, voluntarios, ...
- c. Grupo de expertos: se forma con miembros que tiene un grado de dominio mayor, como expertos.

-Gran grupo:

En las explicaciones teóricas, en la propuesta de las actividades a realizar o en los supuestos prácticos. Su finalidad es la participación y comunicación en el aula con el profesor, con el fin de potenciar la sociabilización, y el vínculo racional o afectivo. Se permite la interacción entre iguales y da lugar a la confrontación de opiniones y de distintos puntos de vista. Debates, asambleas, excursiones o salidas didácticas también se encontrarían dentro de este grupo.

Por ello, según las actividades a realizar, los grupos pueden ser de mayor o menor número de componentes y además pueden ser estables para actividades diferentes o rotativos.

En cuanto a los criterios para realizar agrupamientos, es importante tener en cuenta que en algunas actividades nos interesará que el grupo sea heterogéneo y en otras no. Es más, las diferencias en los grupos (heterogeneidad) las provocaremos para alcanzar objetivos como la integración, mejora de la tarea, refuerzos de determinados alumnos, etc. En ocasiones podemos dejar libertad para que los propios alumnos hagan los grupos, de esta manera favorecemos la autonomía y la responsabilidad en la toma de decisiones.

5.3 Organización de los espacios y del tiempo

La organización de los recursos es uno de los elementos de la intervención educativa y se refiere a cómo se establecen los grupos, cómo se organiza el espacio, cómo se distribuye el tiempo y qué materiales se utilizan.

5.3.1 Organización de los espacios

Hay que resaltar especialmente dos características de la materia que condicionan decisivamente su enseñanza:

1. Su carácter fundamentalmente experimental y creativo.
2. La gran cantidad y variedad de materiales, técnica e instrumentos que el alumno debe manejar y utilizar.

Estas características requieren que la organización de espacios y tiempos deban adecuarse a las posibilidades del centro (como aulas específicas, ya sean de dibujo, informática, etc.) Es necesario contar con un lugar para los distintos medios materiales y técnicos presentes en el aula, o los que los propios alumnos puedan aportar o traer en un momento concreto.

También debería disponerse de un fácil acceso al agua para todas las actividades que lo requieren, así como la limpieza de los instrumentos y herramientas.

Estas condiciones básicas permitirán una mínima organización del trabajo y la distribución de tareas de mantenimiento y orden para el desarrollo de las actividades docentes.

Durante este curso, el alumnado de 2º Y 3º de ESO de EPVA, permanecerá en sus aulas de referencia. Los alumnos de 1º ESO (Proyectos de Artes) se desplazarán al aula de taller específica.

Los alumnos de 4º ESO (optativa) se desplazarán al aula taller específica.

Los alumnos de BACH Dibujo Técnico I y II se quedarán en un aula específica de BACH y los alumnos de 2º BACH de la materia CCAA permanecen en el aula de desdoble 2 y en el Althia.

5.3.2 Materiales y recursos didácticos

Se entiende por **materiales curriculares** aquellos libros de texto y otros materiales editados que profesores y alumnos utilicen en los centros docentes para el desarrollo y aplicación del currículo establecido por la normativa académica vigente. En 2º de

BACH se aconseja la utilización del libro Dibujo Técnico I editorial SM y en 2º, 3º y 4º ESO se utilizarán libro de texto, editorial SM.

Se dispone además de **materiales impresos y en soporte digital**, que permiten llegar a aspectos particulares de la materia con un enfoque concreto: ejercicios propuestos y resueltos, ejercicios publicados en la web, etc. Los materiales y recursos con los que se cuenta en el centro para el desarrollo del currículo son:

A. Materiales convencionales necesarios de uso general del centro:

Debido a la naturaleza de la materia, para que la clase se desarrolle de una forma fluida y práctica, serían necesarios los siguientes recursos:

- Ordenadores personales PC por alumno conectados a internet.
- Cañón de proyección.
- Escáner.
- Impresora A3 o A4.
- Tizas blancas y de color.
- Pizarra con tizas o rotuladores.
- Armarios para guardar el material.
- Lavabo para la limpieza de herramientas.
- Tórculo y material de grabado.
- Caballetes y tableros.
- Material fungible: papeles, carboncillos, brochas, etc.

B. Recursos TIC

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

- Pizarras digitales en las aulas de referencia de todos los grupos.
- Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.
- Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.
- Uso de la plataforma EDUCAMOS y los entornos virtuales de la plataforma JCCM
- Utilización de programas de correo electrónico.
- Usos y opciones básicas de los programas de navegación.
- Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).
- Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.
- Internet: búsqueda y selección crítica de información.
- Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.

www.fotonostro.com,

www.educacionplastica.net,

www.tododibujo.com,

www.artenlaces.com,

www.artecompo.com,

<http://mimosa.pntic.mec.es>.

www.joseantonioquadrado.com

www.laslaminas.es

Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-para-educacion-artistica/>

C. Recursos y materiales del propio alumno.

- Materias colorantes: Lápices, carboncillos, tizas, rotuladores, témperas, óleo, etc.
- Herramientas y utensilios: Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, tijeras, etc
- Material gráfico: Papeles, cartulinas, cartones, plásticos, pizarra, etc.
- Juego de regla, escuadra, cartabón.
- Portaminas con minas 2H y HB. Colores para diferenciar la solución.
- Goma de borrar.
- Rotuladores, Lápices de colores
- Láminas DIN-A4.
- Puede que alguna unidad didáctica requiera de material extra que se especificará en su momento.
- Materiales de reciclado como cartón, revistas, etc.

La organización del tiempo no es un elemento sencillo puesto que debemos tener en cuenta la duración de las sesiones, las fases previstas en las clases, el tiempo necesario para el desarrollo de cada actividad, el número de unidades didácticas de cada materia, la duración de los trimestres, el ritmo de cada estudiante, el momento del día y de la semana en el que se desarrolla la clase, el ambiente del aula, el estado emocional del alumnado....

Los tiempos se van a adecuar a las actividades. Dentro de la Programación de Aula, además de la temporalización estimada para cada actividad cada día, es aconsejable tener una serie de actividades preparadas por si en algún momento fuera necesario.

Los tiempos serán flexibles, teniendo en cuenta las necesidades de las prácticas, a los alumnos (ritmos de aprendizajes, alumnos con necesidades educativas, etc.), de las directrices emanadas del Claustro y de la Comisión de Coordinación Pedagógica.

9. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: “*se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y*

todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

A. Medidas promovidas por la Consejería de Educación (artículo 5): son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.

B. Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6): son todas aquellas que, en el marco del proyecto educativo del centro, tras considerar el análisis de sus necesidades, las barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

- C. Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7):** las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.
- D. Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8):** son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.
- E. Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15):** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

Cabe destacar que, como establece el artículo 23.2 del citado Decreto 85/2018, el alumnado que precise la adopción de medidas individualizadas o medidas extraordinarias de inclusión educativa, participará en el conjunto de actividades del centro educativo y será atendido preferentemente dentro de su grupo de referencia.

Como queda enmarcado en el punto metodología, vamos a seguir **el DUA**, en tanto, modelo que atiende a la diversidad y en el que prima la flexibilización del currículo. Para atender a la diversidad seguiremos los tres Principios del DUA.

Trabajaremos con diferentes fichas:

- **Fichas de refuerzo:** Fichas para trabajar en aquellos aspectos que el alumno no llega. De ahí van a consolidar y alcanzar el nivel de situación de aprendizaje.
- **Fichas de consolidación** adaptada con órdenes más claras, espacios más marcados para escribir, etc, pero al nivel de la situación de aprendizaje.
- **Fichas de profundización:** Nivel más creativo y dónde los alumnos pueden ir más allá.

A. Inclusión educativa en la metodología.

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

B. Inclusión educativa en los materiales utilizados:

- Variedad y elección metodológica adaptada a las necesidades.
- Concreción individualizada de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajos adaptados y voluntarios.
- Facilitar las TIC necesarias al alumnado con necesidades específicas en el tema con apoyo del equipo directivo y la propia JCCM.

Estos instrumentos pueden complementarse con otras medidas que permitan una adecuada inclusión del alumnado, como:

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

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la inclusión del alumnado tiene un carácter

extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica; pidiendo orientación y ayuda al propio Departamento de Orientación.

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

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

10. ELEMENTOS TRANSVERSALES

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria la educación en valores debe de ser complementaria a los contenidos curriculares o saberes básicos. Estos valores se afrontan en las diferentes materias/ámbitos a través de los propios criterios de evaluación, debiéndose también incardinrar con los proyectos de centro que los trabajan. Los valores son los pilares en los que se asienta toda sociedad, por tanto, educar en valores debe de ser una tarea transversal a los contenidos de las materias/ámbitos. Su importancia radica en la necesidad de formar alumnos que sean capaces de desenvolverse de manera cívica y democrática en la sociedad actual.

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el **proyecto educativo de centro**, documento programático que define su identidad, recoge los valores y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y cultural de nuestras familias y con los principios de la legislación vigente. Así mismo, contempla los distintos **planes del centro**: el plan de Lectura y el plan de Bienestar y Protección (coordinados por Eva Martín y Valle Gálvez respectivamente, profesoras del Departamento de Lengua Castellana y Literatura) y el plan de Digitalización, con la inclusión de herramientas digitales en las situaciones de aprendizaje diseñadas (coordinado por Amanda Agudo, profesora del Departamento de Inglés). Por último, tiene en cuenta las **recomendaciones de la UNESCO** sobre la educación para enfrentar los retos del siglo XXI.

En lo que respecta al plan de Lectura, se deberá tener en cuenta el diseño de sus líneas de actuación, que resumimos a continuación:

BLOQUES	OBJETIVOS	TEMPORALIZACIÓN
---------	-----------	-----------------

Aprender a aprender	Trabajar la lectoescritura con nuestro alumnado a través del consenso de acuerdos mínimos en CCP.	A partir de dicho consenso en CCP
Leer para aprender	Mejorar la comprensión de textos multimodales para conseguir lectores y lectoras competentes.	Todo el curso
El placer de leer	Propiciar la lectura de elección propia, en general; y disfrutar del género epistolar, en particular.	Segundo trimestre
El alumnado como autor	Mejorar en el alumnado la producción de textos escritos (con o sin intención literaria).	Todo el curso
El lenguaje oral	Mejorar la producción de textos orales en nuestro alumnado.	Todo el curso

En nuestro Departamento diseñaremos actividades variadas y acordes a nuestra materia buscando siempre lecturas que motiven al alumnado, además de tener en cuenta las descritas en el plan de Lectura.

11. EVALUACIÓN

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso. Estos juicios de valor se realizan según García Ramos (1989) a través de “*una base de datos obtenidos por algún procedimiento, que en general podemos denominar medida. Sin la medida no es posible evaluar*”.

El calendario de aplicación de las evaluaciones para este curso es el siguiente:

- Preevaluación: 17 y 18 de septiembre.
- Evaluación inicial: 7 y 8 de octubre
- 1^a evaluación: 16, 17 y 18 de diciembre.
- 2^a evaluación: 24, 25 y 26 de marzo.
- Final: 19, 22 y 23 de junio.

La evaluación desarrollada a lo largo de los cursos de **Educación Secundaria Obligatoria** servirá para medir el grado de consecución de los objetivos y de las competencias establecidas, siendo este el criterio que deberán tenerse en cuenta a la hora de decidir la promoción de un curso a otro.

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.
2. En el proceso de evaluación continua, se establecerán medidas de refuerzo educativo que serán comunicadas a sus familias. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, con los apoyos que cada uno precise.

- 3.** Se tendrá en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave.
- 4.** En el caso del alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas.
- 5.** Se evaluará los aprendizajes del alumnado utilizando, de forma generalizada, instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
- 6.** Se evaluará la práctica docente, a fin de conseguir la mejora de los mismo.

La evaluación en la etapa del **bachillerato** se fundamenta en los siguientes aspectos:

1. Continua y Formativa
2. Diferenciada
3. Integradora

1. Continua y formadora

Se puede diferenciar entre **evaluación inicial**, una **evaluación continua** y una **evaluación final**.

La evaluación será continua para **detectar las dificultades en el momento** en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje. Es decir, se evalúa al mismo tiempo que se va produciendo el aprendizaje, para conocer cómo se produce éste. De esta forma permite mejorar tanto los aprendizajes como la actividad docente.

Permite **regular de manera constante** los procesos de enseñanza-aprendizaje y **ajustar las medidas de refuerzo educativo** a la situación en que se encuentren los alumnos, haciendo posible con esto la atención a la diversidad de ritmos de aprendizaje y de capacidades del alumnado.

La evaluación tendrá un carácter **formativo y orientador** del proceso educativo y proporcionará una información constante que permita mejorar tanto los **procesos, como los resultados** de la intervención educativa. Debe capacitar al alumnado para aprender mejor, contribuyendo al dominio de las competencias clave y favoreciendo la construcción sólida de nuevos aprendizajes. El carácter formativo, promotor de la autonomía, se ve favorecido con las prácticas de autoevaluación y coevaluación y con el uso de instrumentos de evaluación que promuevan la aplicación efectiva y real del conocimiento, la autogestión del esfuerzo y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Esto significa que la evaluación deberá tener **una función de diagnóstico** que transcurra en las fases iniciales del proceso y una segunda fase de orientación que

se desarrolle de forma continuada a lo largo de éste, e incluso, e incluso en el momento final. El alumno no debe percibir la evaluación como el final del proceso, sino como un elemento de ayuda para mejorar en dicho proceso.

2. Diferenciada

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será **continua y diferenciada** y tendrá en cuenta los diferentes elementos que lo constituyen.

La evaluación será diferenciada, por lo que se **observará el progreso y la madurez académica** de los alumnos en relación con los objetivos generales de la etapa y las competencias clave.

La evaluación del proceso de aprendizaje se contextualizará a las **características del alumnado**, así como al entorno sociocultural del centro, que tiene que ser el punto de referencia permanente de la evaluación de los procesos de aprendizaje de los alumnos

3. Integradora

Se tendrá en cuenta el progreso del alumnado en la adquisición de las competencias clave. Para ello, habrá de tenerse en cuenta el conjunto de descriptores operativos. Dichos descriptores constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretarán las competencias específicas de cada materia o ámbito.

8.1 Qué evaluar: Criterios de evaluación

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que:

“En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.”

Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja:

“El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.

En consecuencia, hemos establecido un peso a los criterios de evaluación, referentes a través de los cuales se evaluaremos las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde nuestra asignatura, se contribuye a la consecución del perfil de salida.

Para la evaluación la LOMLOE nos fija en el Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. [2022/1149]

Según el Capítulo III. Educación Secundaria Obligatoria.

Artículo 9. Evaluación.

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria será continua, formativa e integradora.
2. La evaluación continua implica un seguimiento permanente por parte de los profesores, con la aplicación de diferentes procedimientos de evaluación en el proceso de aprendizaje.
3. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o de una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

Materia Proyectos de Artes Visuales

La suma de los criterios de evaluación de todas las situaciones de aprendizaje en cada uno de los trimestres será 100%. Para la nota final se hará la media proporcional de las tres evaluaciones.

Para la calificación de los criterios se realizarán rúbricas en cada una de las situaciones de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1 ^a EVAL.				2 ^a EVAL			3 ^a EVAL	
	S.A.1	S.A.2	SA.3	SA.4	SA.5	SA.6	SA.7	SA.8	SA.9
1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	2%	1'5%	5%	2%	3	3	5		10%
1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.			7%		5	2	3		5%
1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.		1%		2%			2		3%
2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los		2%		8%	2	8	6	5%	5%

mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.								
2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.		6%		5%	3%			
3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.		7%	6,5%		12%	10%		13%
3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	7%	5%	7%			14%		14% 10%
3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	12%	5%	5%	8%	6%	5%		13% 10%
4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	2%		5%	2%	2%	2%		5%
4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	2%			2%	2%	2%		5%
5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	3%			3%		2%		3%

El alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por falta de hábitos de estudio (no trabaja, falta mucho a clase, ...) se realizará un seguimiento estrecho del alumno/a y comunicación frecuente con la familia. Al no haber realizado las actividades ni los trabajos y/o haber faltado a clase. Se propondrá un proyecto a elaborar en el cual se pautará el procedimiento para su realización y diferentes tutoriales que se subirán a la plataforma de aprendizaje de JCCM.

Alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por dificultades de aprendizaje (falta de comprensión, "lagunas curriculares", ...) Se propondrán soluciones como: Buscarle

un alumno/a guía. Diversificar las metodologías. Posibilidad de utilizar soportes más manipulativos, visuales, experienciales.

Alumnado que APRUEBA LA MATERIA Utilizarle como alumno/a guía de otros. Utilizarle en la fase de conocimientos previos de los temas o para que exponga algo que se daba muy bien.

El alumnado que no supere la materia; Desarrollara un proyecto práctico y otro teórico a lo largo del curso siguiente, siempre supervisado por el profesor.

Materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

El alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por falta de hábitos de estudio (no trabaja, falta mucho a clase, ...) se realizará un seguimiento estrecho del alumno/a y comunicación frecuente con la familia. Al no haber realizado las actividades ni los trabajos y/o haber faltado a clase.

Alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por dificultades de aprendizaje (falta de comprensión, “lagunas curriculares”, ...) Se propondrán soluciones como: Buscarle un alumno/a guía. Diversificar las metodologías. Posibilidad de utilizar soportes más manipulativos, visuales, experienciales.

8.2 Cómo evaluar: Instrumentos y procedimientos de evaluación.

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de diferentes instrumentos.

En las siguientes tablas se pueden ver los instrumentos de evaluación utilizados en cada una de las evaluaciones y estableciendo una relación directa con los criterios de evaluación y las competencias específicas.

Proyectos de Artes Visuales 1º ESO (tabla con U. Programación)

1º Trimestre

PROYECTO NO SOMOS LEONARDO DA VINCI	SABERES BÁSICOS	COMPETEN- CIA ESPECÍFICA	DESCRIP. PERFIL DE SALIDA	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUME- NTO DE EVALUACI- ÓN	SE SI O NE S
S.A.1 Dibujo de animales fantásticos	S1. “El proceso creativo” S3. “Experimentación con técnicas artísticas”	C1 C3	CD2 CCEC3 CCEC4	3% 3% 3%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 3.2 Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	2% 7%	Análisis de producción lámina	5
S.A.2 La era del consumo: Creación de un producto absurdo	S1. “El proceso creativo” S2. “El arte para entender el mundo” S3. “Experimentación con técnicas artísticas”	C1 C2 C3	CD2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 CCL3 STEM3	3,79% 3,79% 3,79% 3,79% 3,79% 3,79% 3,79%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos. 2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas. 2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades. 3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	1,5 % 1% 2% 6% 6% 5% 5%	Proceso de creación OD Exposición oral Trabajo Creación artística Producto final Creación artística	8
	S1. “El proceso creativo”		CD2	3,05%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes	3% 7%	Exposición oral Creación Lapbook	

S.A.3 El arte del mosaico	S2. "Experimentación con técnicas artísticas" S3. 4 "La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo"	C1 C3 C4	CD3 CCEC1 CCEC2 CCEC3, CCEC4 CCL3 STEM3 CC1	3,05% 3,05% 3,05% 3,05% 3,05% 3,05% 3,05% 3,05%	materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	6.5 % 7% 4%	Creación artística Creación artística Observación directa	7
S.A.4 Expre-arte	S1. "El proceso creativo" S2."El arte para entender el mundo" S3. "Experimentación con técnicas artísticas" S4. "La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo"		CD2 CD3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 CCL3 CC1	4% 4% 4% 4% 4% 4% 4% 4%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos. 2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos. 4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo. 4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante. 5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	2% 2% 8% 5% 8% 2% 2% 3%	Fichas de indagación Trabajo en grupo Creación artística Indagaciones técnicas Creación artística Exposición oral Brainstorm Observación directa	5

2º Trimestre

PROYECTO ALAS A LA IMAGINACIÓN	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIP. PERFIL DE SALIDA	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	SESIÓN
S.A.5 El Grabado	S.1. “El proceso creativo” S.2. “El arte para entender el mundo” S.3. “Experimentación con técnicas artísticas”	C1 C2 C3	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA5 CE3 CCEC4	5% 5% 5% 5% 5% 5%	<p>1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.</p> <p>1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.</p> <p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p> <p>2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p> <p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p>	3% 5% 2% 3% 10 % 7%	OD Trabajo en grupo Exposición oral Trabajo Creación artística Creación artística	7
S.A.6 El modelado de escultura	S1. “El proceso creativo” S2. “El arte para entender el mundo” S3. “Experimentación con técnicas artísticas” S4.	C.1 C.2 C.3 C.4 C.5	CCL5 CC1 CD3 CCEC3 CCEC4 CCL5 CD3 CPSAA3 CE1 CE2	3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3%	<p>1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.</p> <p>1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.</p> <p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p> <p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p>	3% 2% 8% 10 % 6%	O.D Fichas de indagación Creación artística Creación artística	8

					propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

3ºTrimestre

PROYECTO VISUALIZARTE	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS	DESCRIP. PERFIL DE SALDA	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	SESIONES
S.A.8 Imagen fija. Capturar un instante	S1. “El proceso creativo” S2. “El arte para entender el mundo” S3. “Experimentación con técnicas artística”	C2 C3 C4	CCL3 CD2 CD3 CCEC1 CCEC2 CD3 CCEC3 CCEC4 STEM3 STEM4 CCL5 CC1 CC CPSAA3 CE1 CE2	3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12 3,12	<p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p> <p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	5% 13 % 14 % 13 % 5%	Ficha de análisis Creación artística Creación Informe de trabajo Brainstorm	6
S.A.9 Imagen en movimiento	S1. “El proceso creativo” S2. “El arte para entender el mundo” S3. “Experimentación con	C1 C2 C3	CCL3 CD1 CD2 CD3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 CC CPSAA3 CC1 CE1 CE2	3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64% 3,64%	<p>1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.</p> <p>1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.</p> <p>1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.</p> <p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p> <p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas</p>	10 % 5% 3% 5% 10 %	Storyboard Fichas de indagación O.D Trabajo de análisis Creación artística	10 10

	técnicas artísticas"		CC1	3,64%	<p>plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p> <p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p>	10 %	Creación artística	
						5%	Ficha de análisis	
						3%	Debate en clase	

PRIMER TRIMESTRE: 2º ESO EPVA							
Situación de aprendizaje 1: Percepción y lectura de las imágenes				SESIONES	8 sesiones (11 sept -6 oct)		
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		PESO	INSTRUMENTO
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: Posibilidades expresivas y comunicativas. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	1. Reconocer las características de los diferentes estilos artísticos medievales y su contexto histórico y social, a partir de la interpretación del lenguaje visual.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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. 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.	5.5%		Rúbrica
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	2. Analizar producciones visuales y desarrollar criterios propios para la observación de los elementos, la finalidad y el significado de la imagen.	3. Reconocer y analizar los elementos del lenguaje publicitario.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, 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.	5.5%		Escala de Valoración
	4. Reconocer las principales funciones de las imágenes según su finalidad: informativa, comunicativa o recreativa y estética.	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 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.	5.5%		Lista de cotejo
	5. Identificar y exemplificar las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt en imágenes y juegos visuales.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5.5%		Rúbrica
	6. Interpretar imágenes según su significante, significado y contexto.						
	7. Distinguir diferentes grados de iconidad en imágenes.						
	8. Seleccionar y emplear correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.						

Situación de aprendizaje 2: Los trazados geométricos				SESIONES	9 sesiones (9 oct – 3 nov)	
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir de la composición y el estudio de sus formas.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, 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.	6.6%	Rúbrica
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	Identificar las posiciones de rectas y segmentos en composiciones artísticas y en el entorno próximo: paralelas, secantes y perpendiculares.	Comprender procedimientos para construir y transportar ángulos.				
	Reconocer los elementos de la circunferencia e identificar las posiciones relativas y tangencias en composiciones artísticas y en el entorno próximo.	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 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.	6.6%	Rúbrica
	Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo para trazar rectas y segmentos.				6.6%	Prueba
	Trazar rectas paralelas, secantes y perpendiculares empleando la escuadra y cartabón para realizar composiciones plásticas creativas.					
	Trazar la mediatrix y operar con segmentos empleando instrumentos de dibujo técnico.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1. 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. 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6.6%	Prueba
	Construir, transportar y operar con ángulos en composiciones geométricas: trazar la bisectriz, copiar, sumar y restar.					
	Crear composiciones de dibujo técnico y artístico con el trazo de circunferencias y resolver problemas de tangencias empleando instrumentos de dibujo técnico y programas digitales.					
Situación de aprendizaje 3: Las formas poligonales				SESIONES	9 sesiones (6 nov – 15 dic)	
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO

<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. 	<p>Conocer las propuestas artísticas abstractas y figurativas del arte contemporáneo y sus principales representantes en el contexto histórico y social.</p>	<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	<p>CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>1.2. 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.</p>	<p>5.5%</p>	<p>Prueba</p>
	<p>Describir la composición de propuestas artísticas a través del análisis de las formas poligonales.</p>					
	<p>Reconocer las formas poligonales y sus elementos y diferenciar entre polígonos regulares e irregulares.</p>	<p>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.</p>	<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	<p>5.5%</p>	<p>Rúbrica</p>
	<p>Identificar cuadriláteros y sus características en composiciones y obras arquitectónicas.</p>					
	<p>Adquirir destrezas para construir los diferentes tipos de cuadriláteros siguiendo unos pasos y aprender a dibujarlos.</p>	<p>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.</p>	<p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	<p>5.5%</p>	<p>Rubrica</p>
	<p>Reconocer y clasificar formas poligonales según el número de lados.</p>					
	<p>Reconocer polígonos estrellados y adquirir destrezas para su trazo.</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>5.5%</p>	<p>Escala de valoración</p>
	<p>Diseñar y elaborar composiciones geométricas bidimensionales y tridimensionales creativas dibujando cuadriláteros atendiendo a sus características.</p>	<p>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.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p>5.1. 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.</p>	<p>5.5%</p>	<p>Prueba</p>
	<p>Experimentar en la construcción de polígonos regulares estrellados para la creación de elementos arquitectónicos decorativos y logotipos.</p>			<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>5.5%</p>	<p>Prueba</p>

SEGUNDO TRIMESTRE

Situación de aprendizaje 4: Elementos básicos de la expresión plástica				SESIONES	9 sesiones (8 ene - 29 ene)	
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – 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.-Concepto de ritmo aplicado a la organización de formas en el plano. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	1. Comprender la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico. 2. Analizar obras del patrimonio artístico y describir los principales elementos de la expresión plástica. 3. Experimentar con la capacidad expresiva del punto para crear profundidad y distintas percepciones visuales en sus producciones plásticas y en diseño de espacios artísticos. 4. Elaborar composiciones artísticas, individuales y colectivas, explorando los tipos de líneas en la expresión y en la creación de sensaciones visuales. 5. Elaborar composiciones artísticas experimentando con el plano, las formas geométricas y orgánicas y el volumen en sus creaciones plásticas. 6. Diseñar y crear composiciones propias explorando las posibilidades de las texturas naturales y artificiales. 7. Elaborar composiciones artísticas experimentando con las capacidades expresivas del punto, la línea, el plano y la textura. 8. Analizar la técnica pictórica del puntillismo en composiciones pictóricas e incorporarla a sus producciones.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, 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.	6.6%	Rúbrica
		3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, 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.	6.6%	Rúbrica
		5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	5.1 Expressar 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.	6.6%	Rúbrica
		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.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6.6%	Rúbrica
		6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.			6.6%	Escala de valoración

Situación de aprendizaje 5: El color				SESIONES	9 sesiones (29 ene - 25 feb)	
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color. – El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	1. Acercarse al arte de la Prehistoria a partir del estudio del color en manifestaciones plásticas.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, 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.	5.5%	Rúbrica
	2. Analizar composiciones propias expresando las sensaciones producidas por el uso del color, sus contrastes y variaciones.	3. Comprender las cualidades del color y sus variaciones: tono, valor y saturación.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	2.3. 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.	5.5%	Rúbrica
	4. Identificar las relaciones armónicas que se pueden crear entre colores.	5. Explorar las posibilidades expresivas de las variaciones de color en la reproducción y transformación de composiciones plásticas y digitales.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	5.5%	Escala de valoración
	6. Realizar y reinterpretar composiciones plásticas y visuales experimentando con la expresividad de las gamas cromáticas.	6. Realizar y reinterpretar composiciones plásticas y visuales experimentando con la expresividad de las gamas cromáticas.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	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.	5.5%	Escala de valoración
	7. Crear composiciones plásticas y digitales explorando las relaciones armónicas entre colores.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expressar 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.	5.5%	Prueba de evaluación

		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.		5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5.5%	
Situación de aprendizaje 6: Las formas y la composición				SESIONES	9 sesiones (28 feb 15 mar)	
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. - Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	1. Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir de la composición y el estudio de sus formas. 3. Distinguir las formas por su estructura en composiciones plásticas: orgánicas o geométricas, planas o volumétricas, cerradas o abiertas.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, 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.	5.5%	Rúbrica
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.	4. Reconocer los esquemas compositivos en obras tridimensionales y diferenciar entre composiciones cerradas y abiertas. 5. Analizar la dirección de la luz para representar volúmenes en las artes plásticas y visuales.	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	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 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.	5.5%	Rúbrica
	6. Analizar la representación de las formas: la silueta, el contorno y el dintorno. 7. Elaborar composiciones explorando las relaciones entre las formas para crear profundidad.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1. Expressar 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. 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5.5%	Escala de valoración

	Emplear correctamente las herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa. 8. Reconocer la técnica del encajado de objetos en figuras tridimensionales.	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.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	5.5%	Escala de valoración
--	--	--	--------------------------------	--	------	----------------------

TERCER TRIMESTRE

Situación de aprendizaje 7: El comic

SÁBERES BÁSICOS		OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SESIONES	9 sesiones (18 mar-30 abr)	
				CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	1. Conocer los orígenes, la evolución del cómic y la influencia de los storyboards.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	8.3%	Rúbrica
	2. Conocer y diferenciar los géneros y estilos más populares en el cómic en Estados Unidos, Japón, Europa y España.	4. Describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales del cómic, de forma individual y colectiva, observando los rasgos diferenciados del género y el estilo del cómic.		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.	8.3%	Escala de valoración
	3. Conocer las características del arte de la Edad Moderna y relacionarlas con el cómic.	5. Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic e incorporarlas a sus producciones.		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.	8.3%	Escala de valoración
	6. Reconocer las diferentes formas y proporciones en la representación de la figura humana y los personajes en el cómic	7. Analizar la representación del gesto y la expresión de emociones en los personajes de cómic y emplearlo en sus propias producciones.		4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y	8.3%	Rúbrica
	8. Analizar la representación del movimiento del cuerpo humano y reconocer los recursos gráficos para dar dinamismo a los elementos del cómic: las líneas cinéticas y las imágenes múltiples.	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.		analizando la información con interés y eficacia.		
	9. Elaborar viñetas y tiras de cómic, de forma individual y colaborativa, y emplear adecuadamente los principales elementos del lenguaje del cómic.			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.	8.3%	Rúbrica
	10. Representar la figura humana y personajes de cómic y aplicar los recursos y proporciones.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	8.3%	Rúbrica
	11. Expresar estados de ánimo, mediante gestos y expresiones faciales en la representación de personajes y tiras de comic.					

Situación de aprendizaje 8: La fotografía y el cine

SESIONES

9 sesiones (6 may – 3 jun)

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el	1. Comprender el origen y la evolución del cine en el contexto histórico y social a través de cronogramas, y su influencia en las producciones.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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. 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.	8.3%	Escala de valoración
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	2. Conocer las características del arte de la Edad Moderna y relacionarlas con el cómic.	3. Analizar y valorar producciones cinematográficas a través del visionado de fragmentos y películas y desarrollar la capacidad de observación del lenguaje cinematográfico.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, 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.	8.3%	Escala de valoración
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma	4. Conocer y experimentar con el funcionamiento de la cámara fotográfica y sus elementos en la captura de la imagen fija.	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	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y	8.3%	Escala de valoración

individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.		analizando la información con interés y eficacia.		
	5. Reconocer e interpretar el motivo y el género, el encuadre y el plano y las reglas de composición en la fotografía.				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.	8.3% Escala de valoración
	6. Identificar los elementos y técnicas esenciales para crear una animación en la producción de películas o cortos de animación. 7. Experimentar con la captura de fotografías y los elementos de la cámara fotográfica. 8. Realizar fotografías y seleccionar el encuadre, el plano y las reglas de composición según su finalidad. 9. Identificar los elementos esenciales para grabar una película e interpretar el lenguaje cinematográfico: el guion, el uso de la cámara, el plano, la toma, la secuencia y la escena. 10. Diseñar secuencias breves mediante <i>storyboard</i> y experimentar con el lenguaje cinematográfico.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	8.3% Rúbrica	

PRIMER TRIMESTRE – 3º ESO EPVA

Situación de aprendizaje 1: Percepción y lectura de las imágenes

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La percepción visual. <p>Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 	<p>1. Conocer las particularidades del arte en el Renacimiento en su contexto histórico y social y la perspectiva renacentista.</p>	<p>Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	16%	Rúbrica
	<p>2. Diferenciar los tipos de lenguaje visual y sus relaciones: objetivo, artístico y publicitario.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	16%	Rúbrica
	<p>3. Reconocer y analizar las claves del lenguaje publicitario visual y su relación con el lenguaje visual artístico.</p>					
	<p>4. Experimentar con las posibilidades creativas de las ilusiones ópticas en composiciones visuales propias individuales y colectivas a partir de modelos.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>5.1 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.</p>	16%	Escala de valoración
	<p>5. Crear composiciones visuales y aplicar los principios perceptivos de la Gestalt en</p>					

	función de la finalidad de la imagen.					
	6. Crear imágenes con distintas finalidades y significados.					
Situación de aprendizaje 2: Dibujo Técnico				SESIONES	20 sesiones (9 oct – 15 dic)	
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: 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. <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. 	1. Descubrir el inicio de las propuestas artísticas abstractas y geométricas e investigar sobre las diferentes corrientes y obras dentro del expresionismo abstracto del siglo XX	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	1.2. 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.	7,1 %	Rúbricas
	2. Distinguir y describir los polígonos regulares, sus elementos y la relación que existe entre con los polígonos estrellados y figuras lobuladas reconociendo sus propiedades	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 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.	7,1%	Escala de valoración
	3. Construir polígonos regulares, analizar sus características y crear composiciones artísticas.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1. 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. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito..	7,1%	
	4. Comprender y aplicar el método general de construcción de polígonos regulares.				7,1%	Pruebas de evaluación

	5. Crear diseños y composiciones artísticas bidimensionales y tridimensionales de forma individual y colectiva a partir del trazado de polígonos estrellados y figuras lobuladas.				
	6.Crear diseños y obras artísticas bidimensionales y tridimensionales empleando círculos, circunferencias, sus posiciones relativas respecto a la recta, tangencias y enlaces.				
	7. Construir curvas técnicas y diseñar y componer obras figurativas.	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.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	<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>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	7,1%
	8. Seleccionar y aplicar herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos adecuados al propósito creativo.				7,1%
	9. Explorar las figuras poligonales que encontramos en nuestro entorno y en la naturaleza para realizar una obra figurativa inspirándose en ellas.				Láminas

SEGUNDO TRIMESTRE

Situación de aprendizaje 3: Elementos de la expresión visual

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Patrimonio artístico y cultural. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>1. Seleccionar y analizar propuestas plásticas y visuales y describir la capacidad expresiva del punto, la línea y la textura en estas obras.</p> <p>2. Analizar los trazos en composiciones plásticas y comparar las formas de representación y la intención creativa de autores contemporáneos y de épocas anteriores.</p> <p>3. Analizar producciones visuales a través de la observación de las fuentes de luz, las claves tonales y las cualidades de la luz y su intención expresiva.</p> <p>4. Explorar la capacidad expresiva del punto y la línea como elemento expresivo y compositivo.</p> <p>5. Observar y analizar la calidad y los efectos expresivos del trazo del dibujo en composiciones propias y ajenas.</p> <p>6. Explorar la capacidad expresiva de la textura y diferenciar entre táctiles o gráficas y naturales o artificiales.</p> <p>7. Identificar los diferentes tipos de luz que pueden utilizarse en una producción visual y sus efectos visuales.</p> <p>8. Experimentar con el valor expresivo del punto, la línea en la reproducción y transformación de composiciones propias.</p> <p>9. Expresar sensaciones experimentando las claves tonales, la intensidad y la dirección de la luz en la transformación y reproducciones de producciones visuales.</p> <p>10. Emplear procedimientos del proceso creativo y elaborar bocetos.</p> <p>11. Emplear con autonomía y propiedad herramientas y técnicas de</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2 CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</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>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	6.6%	Rúbrica Escala de valoración Escala de valoración Láminas y trabajos

	expresión gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, en función de la finalidad creativa.					
	12. Seleccionar y emplear herramientas y técnicas para crear texturas visuales y táctiles.	7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	6.6%	Láminas y trabajos

Situación de aprendizaje 4: El color

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. 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. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.	1. Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir del estudio del color en manifestaciones artísticas de la época. 2. Seleccionar y analizar propuestas plásticas y visuales a través del uso del color y las posibilidades expresivas de sus mezclas y combinaciones. 3. Investigar sobre artistas y movimientos artísticos para analizar el uso del color en sus obras y su intención creativa. 4. Experimentar y analizar la naturaleza del color, su percepción y la descomposición de la luz. 5. Distinguir entre síntesis aditiva y síntesis sustractiva y experimentar con los colores. 6. Conocer y analizar las cualidades del color: tono, saturación y valor. 7. Explorar los colores del círculo cromático e identificar las diferentes armonías en composiciones artísticas. 8. Reconocer el valor expresivo del color, sus contrastes y la psicología del color en la transmisión de emociones y la intención plástica.	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. 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1 CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	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. 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. 4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 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.	5.5% 5.5%	Rúbrica
					5.5%	Escala de valoración
					5.5%	Escala de valoración
			CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expressar 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.	5.5%	Láminas y trabajos

	<p>9. Elaborar composiciones y experimentar con las cualidades del color mediante el uso de mezclas y filtros con diversas técnicas.</p> <p>10. Aplicar distintas armonías cromáticas experimentando con las cualidades del color y su valor expresivo en composiciones propias.</p>	comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		
					5.5%	Láminas y trabajos

Situación de aprendizaje 5: La forma y el plano en la composición

SESIONES 8 sesiones (4 mar – 5 abr)

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Patrimonio artístico y cultural. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</p> <p>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</p>	<p>1. Distinguir e interpretar diferentes manifestaciones culturales de la Edad Media.</p>	<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	5.5%	Rúbrica
	<p>2. Seleccionar y describir propuestas plásticas y composiciones visuales, desarrollando la capacidad de observación de los principales elementos compositivos de las obras.</p>	<p>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.</p>	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</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>	5.5%	
	<p>3. Analizar manifestaciones artísticas de la Edad Media a través de las formas y la composición de pintura medieval a partir de esquemas.</p>				5.5%	Escala de valoración
	<p>4. Analizar el ritmo compositivo según la configuración de las formas y su disposición.</p>	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando</p>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>5.1 Expressar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y</p>	5.5%	Láminas y trabajos

<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. 	5. Reconocer y trazar los esquemas compositivos simples y compuestos en obras plástica y composiciones visuales.	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.		soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	5.5%	Láminas y trabajos
	6. Analizar el equilibrio visual y los métodos compositivos en composiciones plástica y visuales.			5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		
	7. Investigar sobre los métodos compositivos y comparar leyes compositivas.					
	8. Experimentar con el equilibrio visual y las leyes compositivas en sus creaciones.					
	9. Seleccionar y aplicar herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos creativos adecuados al propósito creativo.					

TERCER TRIMESTRE

Situación de aprendizaje 6: La fotografía				SESIONES	6 sesiones (8 – 26 abr)	
SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	1. Identificar las características del arte Barroco en su contexto histórico y social.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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. 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.	5.55%	Rúbrica
	2. Analizar imágenes de diversos géneros fotográficos, sus formatos y difusión.	4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos	5.55%	Trabajos
	3. Identificar y manejar las posibilidades de los distintos tipos de cámara fotográfica.				5.55%	Escala de valoración

<p>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>4. Reconocer y experimentar con la captura de la imagen fotográfica: el diafragma y el obturador</p>	<p>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.</p>		<p>y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</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>	5.55%	Láminas y trabajos
	<p>5. Identificar y analizar la composición fotográfica en función del plano, la angulación, el centro de interés y el peso visual.</p>					
	<p>6. Integrar y aplicar las leyes sobre encuadres, planos, reglas de composición y peso visual en sus composiciones fotográficas.</p>	<p>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.</p>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>5.1 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.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	5.55%	Escala de valoración

Situación de aprendizaje 7: El cine y la televisión				SESIONES	8 sesiones (29 abr – 27 may)	
SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p>	<p>1. Conocer el Neoclasicismo, la pintura de Goya y el Romanticismo, e identificar sus características a través del cine.</p> <p>2. Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la</p>	<p>CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	11.11%	<p>Rúbrica</p> <p>Escala de valoración</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje 	3. Reconocer la imagen secuencial en movimiento, y distinguir cine, televisión y vídeo.	necesidad de su protección y conservación.				
	4. Valorar y lograr describir las fases y profesionales de la creación y distribución cinematográfica.	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</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>	11.11%	Escala de valoración Láminas y trabajos
	5. Reconocer la capacidad expresiva de la cámara en las producciones de cine y televisión: plano y el encuadre.					
	6. Reconocer la estructurar de la narración cinematográfica y ser capaz de estructurar una historia para una grabación.					
	7. Identificar los recursos técnicos y las posibilidades de los movimientos de la cámara: ópticos, sobre su eje y fuera del eje.					

Situación de aprendizaje 8: De la ilustración a la animación				SESIONES	8 sesiones (28 may – 3 jun)	
SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - La composición. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. 	1. Distinguir y valorar las características del realismo, el impresionismo y el posimpresionismo en su contexto histórico y social y sus artistas representativos.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	<p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	5.55%	Rúbrica
	2. Analizar ilustraciones y manifestaciones artísticas según el grado de iconicidad de la imagen	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	5.55%	Escala de valoración
	3. Reconocer los tipos, las posibilidades y los recursos de la animación digital.					
	4. Identificar las modalidades de animación, sus técnicas y el proceso creativo.					
	5. Componer ilustraciones explorando los diferentes grados de iconicidad y la imagen secuencial.					

	<p>6. Experimentar con los recursos visuales y verbales del cómic en la elaboración de ilustraciones propias.</p>					Láminas y trabajos
	<p>7. Crear animaciones experimentando con las técnicas tradicionales y digitales de animación en composiciones propias.</p>	<p>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.</p>	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</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>	5.55%	Láminas y trabajos
	<p>8. Elaborar bocetos como parte del proceso creativo.</p>				5.55%	Rúbrica
		<p>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.</p>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>5.1 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.</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	5.55%	Rúbrica

PRIMER TRIMESTRE: 4º ESO EPVA

Situación de aprendizaje 1: Elementos gráfico-plásticos

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SESIONES	15 sesiones (11sept- 20 oct)	PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Calidades 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). 	<p>1.Elaborar interpretaciones artísticas personales tomando como referencia obras pictóricas y escultóricas de cualquier período de la historia del arte.</p> <p>2.Describir la composición de obras pictóricas y escultóricas a través del análisis de los cuatro elementos gráfico-plásticos: la línea, la forma, el color y la textura.</p> <p>3. Identificar los diferentes trazados de la línea y su capacidad plástica.</p> <p>4. Analizar y representar las relaciones entre las formas.</p> <p>5. Identificar las texturas en las obras plásticas y aprender y aplicar nuevos métodos para aplicarlas.</p> <p>6. Reconocer el valor plástico y emocional del color y aplicarlo con distintas técnicas.</p> <p>7. Experimentar con diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, especialmente los digitales.</p>	<p>Competencia específica 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.</p> <p>Competencia específica 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.</p> <p>Competencia específica 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.</p>	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>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.</p>	1.1 2.2 3.1 3.2	8,3% 8,3% 8,3%	Rúbrica y Láminas Rúbrica y Láminas Escala de valoración

Situación de aprendizaje 2: Trazados geométricos				SESIONES	15 sesiones (23 oct-24 nov))		
SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Calidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). 	<p>1. Comprender las diferencias entre el dibujo artístico y el dibujo descriptivo.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	<p>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.</p> <p>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.</p>	3,7%	Rúbricas	
		<p>2. Conocer las tres formas geométricas básicas y aprender a trazarlas.</p> <p>3. Construir los diferentes tipos de polígonos y de curvas técnicas mediante distintos métodos.</p> <p>4. Relacionar las formas geométricas teóricas con la naturaleza.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	3,7%	
	<p>5. Operar con tangencias, enlaces y curvas cónicas, y combinar el pensamiento crítico y el creativo para resolver problemas con la estrategia SHIBA.</p> <p>6. Emplear materiales de técnicas húmedas y aplicar color para decorar sus propias creaciones.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un</p>	3,7%	Escala de valoración	

					resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.		Láminas y trabajo Pruebas de evaluación
	7. Identificar las singularidades artísticas de distintas referencias y hacer uso de ellas en sus propios procesos creativos.	Competencia específica 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 compartir las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, 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. 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. 4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	3.7%	3,7% 3,7% 3,7%	Láminas

Situación de aprendizaje 3: Sistemas de representación

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPEFRATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Calidades plásticas y efectos visuales.	1. Valorar las producciones artísticas como productos de una época y un contexto social determinados, permitiendo así la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente.	Competencia específica 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.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2	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. 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.	4,7%	Rúbrica y láminas
	2. Distinguir los diferentes tipos de proyección y conocer los sistemas de representación.	Competencia específica 3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus	4,7%	Láminas

<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. 	<p>3. Conocer el sistema diédrico y aprender a representar sólidos en dicho sistema.</p>	<p>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.</p>		<p>lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p>	<p>4,7%</p>	<p>Trabajos</p>	
	<p>4. Entender el sistema axonométrico y la perspectiva caballera y aplicarlos en la representación de sólidos.</p>			<p>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.</p>			
	<p>5. Manejar correctamente las diferentes herramientas y técnicas de representación, desarrollando así la autorreflexión y la autoconfianza.</p>						
	<p>6. Realizar un intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales y argumentar sobre los sistemas y las técnicas de representación en el arte.</p>		<p>Competencia específica 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 compartir las y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	<p>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.</p>	<p>4,7%</p>	<p>Escala de valoración</p>
	<p>7. Generar producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.</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>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>		

SEGUNDO TRIMESTRE

Situación de aprendizaje 4: Luz y composición

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. <ul style="list-style-type: none"> - 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 básicas de creación de volúmenes. 	<p>1. Describir y analizar la composición de obras pictóricas y escultóricas a través del análisis del empleo de la luz</p>	<p>Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, 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.</p>	<p>CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>7,1%</p>	<p>Rúbrica</p>
	<p>2. Describir y argumentar sobre el esquema compositivo de producciones artísticas propias y ajena.</p>					

<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). 	<p>3. Definir y comprender las cualidades de la luz y experimentar con sus características en la expresión artística.</p> <p>4. Aplicar los recursos de iluminación pictórica y las técnicas para representar la luz en la creación de obras propias.</p> <p>5. Adecuar la selección de materiales en la creación de obras pictóricas y escultóricas para lograr los efectos lumínicos deseados.</p> <p>6. Conocer y aplicar las principales leyes de la Gestalt en la creación artística.</p> <p>7. Utilizar distintos esquemas compositivos en creaciones plásticas de diferente formato.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	7,1%	Escala de valoración
	8. Representar el volumen de un objeto utilizando los valores tonales.	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4	<p>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.</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>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	7,1%	Láminas y trabajos
	9. Analizar y diferenciar el tipo de luz que recibe un paisaje natural y urbano.					
	10. Generar producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.					
	11. Generar producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.					

Situación de aprendizaje 5: Fotografía y lenguaje audiovisual

SÁBERES BÁSICOS	OBJETIVO DIDÁCTICO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y	1. Adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.	<p>Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso</p>	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2,	<p>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.</p>	5,5%	Rúbrica

<p>soportes. Calidades plásticas y efectos visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. – Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. – Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). 	<p>2. Analizar y reflexionar sobre la evolución de la fotografía y su accesibilidad</p> <p>3. Identificar las singularidades artísticas de distintos cineastas. Conocer los orígenes del cine y su evolución.</p>	<p>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.</p>	CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2	<p>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.</p>	5,5%	Trabajos
	<p>4. Identificar los componentes de la cámara fotográfica y entender su funcionamiento.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	5,5%	Escala de valoración
	<p>5. Crear un storyboard a partir del argumento de una película reciente que no hayan visto y aplicar el color con acuarelas.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	5,5%	Escala de valoración
	<p>6. Distinguir los diferentes formatos de almacenamiento de imágenes y aprender a utilizarlos.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>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.</p>	5,5%	Láminas y trabajos
	<p>7. Distinguir los diferentes formatos de almacenamiento de imágenes y aprender a utilizarlos.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>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.</p>	5,5%	Láminas y trabajos
	<p>8. Comprender qué es el lenguaje audiovisual y qué lo caracteriza</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>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.</p>	5,5%	Láminas y trabajos
	<p>9. Aplicar su conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un trabajo artístico.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	<p>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.</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>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico,</p>	5,5%	Rúbrica
	<p>10. Identificar y relacionar en una fotografía a qué corriente artística pertenece.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	<p>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.</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>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico,</p>	5,5%	Láminas
	<p>11. Identificar las diferencias entre la fotografía química y la digital y conocer el funcionamiento de ambas</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	<p>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.</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>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico,</p>	5,5%	Trabajos

	12. Conocer las principales técnicas de montaje audiovisual y aplicarlos en un videoclip.			comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	
--	---	--	--	---	--

TERCER TRIMESTRE

Situación de aprendizaje 6: Diseño industrial

SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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 de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	1.Valorar las producciones artísticas como productos de una época y un contexto social determinados, permitiendo así la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. 2.Analizar la evolución del diseño industrial con evidencias pasadas y valorar qué lo diferencia del artesano. 3.Dibujar croquis y bocetos como parte del proceso creativo de un objeto o diseño y justificar las decisiones tomadas 4.Conocer las fases creativas del diseño textil, generar creaciones propias y reflexionar sobre sus aspectos estéticos y éticos. 5.Reconocer el valor plástico del color y aplicarlo a los objetos con distintas técnicas. 6.Observar y analizar los diferentes materiales textiles para su uso estético y ético.	Competencia específica 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.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2	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. 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.	7,1%	Rúbrica
	7.Crear un patrón geométrico y su plantilla técnica en el diseño de una prenda textil.	Competencia específica 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.	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 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	7,1%	Escala de valoración
B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	.	Competencia específica 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 compartir las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, 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. 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. 4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	7,1%	Láminas y trabajos
	.				7,1%	Rúbrica
	.				7,1%	Escala de valoración
	.				7,1%	Láminas y trabajos

Situación de aprendizaje 7: Diseño urbano				SESIONES	15 sesiones (13may – 3 jun)	
SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. 	<p>1. Conocer distintos referentes urbanísticos y arquitectónicos para ayudar al alumnado a desarrollar un criterio estético y una mirada personal.</p> <p>2. Reflexionar sobre la importancia del medio ambiente en la arquitectura actual, desarrollando así la conciencia ecológica y la implicación en la conservación del medioambiente.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2	<p>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.</p> <p>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.</p>	6,25%	Rúbrica
	<p>3. Desarrollar maquetas y dibujar planos y croquis, como herramienta para reflexionar sobre diversos temas urbanísticos o arquitectónicos.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD2, CPSAA1, CPSAA3 , CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	6,25%	Escala de valoración
	<p>4. Diferenciar los espacios arquitectónicos de un plano urbano.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p>	6,25%	Rúbrica
	<p>5. Reconocer y relacionar los espacios urbanos y su relación con nuestras formas de vida, con ayuda del laboratorio de los cinco sentidos.</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	<p>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.</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>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	6,25%	Escala de valoración
	<p>6. Conocer y aplicar en diseños los principios de la arquitectura de interiores.</p>				6,25%	Rúbrica
					6,25%	Láminas y trabajos

CC.AA BACHILLERATO. PRIMER TRIMESTRE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	OBJETIVOS	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	Descriptores De perfil de salida	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
S.A. 1. Fotografía en evolución	<p>1. Comprende la importancia de la y conservación de nuestro patrimonio audiovisual y fotográfico.</p> <p>2. Respeto y protege los derechos de autor e imagen, así como la propiedad intelectual.</p> <p>3. Plantea y resuelve diferentes proyectos audiovisuales desde perspectivas originales y autocriticas</p> <p>4. Utiliza, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones producciones audiovisuales. Tiene en cuenta su planificación y obtención del resultado final.</p> <p>5. Representa ideas propias y sentimientos en producciones audiovisuales creativas a partir de temas</p>	S.A S.B S.C S.D	<p>C1. << Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global. Para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual desde la invención del cinematógrafo, en 1895, resulta indispensable el conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, que fue su precedente, décadas antes, al que está íntimamente ligado [...] Patrimonio universal, al conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan, de manera predominante, su imaginario.>></p> <p>C2. <<Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo</p>	CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. CCL1, CCL3, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CCEC1, CCEC2.	1,25% 1,25% 1,25% 1,25% 1,25% 1,25% 0,31% 0,31% 0,31% 0,31% 0,31% 0,31% 0,31% 0,31%	<p>1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.</p> <p>1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.</p> <p>1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajena, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.</p>	2,5% 2,5% 2,5% 2,5%	Trabajo de investigación Proyecto de análisis y valoración del legado universal de las imágenes fotográficas y audiovisuales Utilización de imágenes y audios respetando la propiedad intelectual y derechos de autor Análisis técnico de las obras fotográficas y audiovisuales propias y de otros referentes

<p>personales. emplea la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p> <p>6. Expone, analiza y evalua el resultado final de una creación artística y/o audiovisual de forma conjunta compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p>	<p>y sus antecedentes históricos [...] audiovisuales en particular.</p> <p>C3. << Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual [...] el ámbito que se planteo>></p> <p>C4. <<Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción [...] De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización, además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.>></p> <p>C5. << Utilizar la creación audiovisual como un medio</p>	<p>CCL5, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>CCL3, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.</p> <p>CP1, CD1, CD2,</p>	<p>1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 1,7% 3,1% 3,1% 3,1% 3,1% 3,1% 3,1% 3,1% 3,1% 3,3% 3,3% 3,3%</p>	<p>3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.</p> <p>3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.</p> <p>4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.</p> <p>4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.</p> <p>5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de</p>	<p>5%</p> <p>10%</p> <p>15%</p> <p>10%</p> <p>15%</p>	<p>Diseño de una propuesta audiovisual</p> <p>Elaboración de un guión técnico</p> <p>Utilización de elementos técnicos y expresivos en obras fotográficas y audiovisuales</p> <p>Producción fotográfica y audiovisual</p> <p>Creación audiovisual</p>
--	---	---	---	---	---	---

		<p>para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.[...] para conseguir provocar una reacción del público o del destinatario.>></p> <p>C7 <<Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas. [...] estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.>></p>	CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.	3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3% 3,3%	temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno. 5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	15%	Técnica cooperativa
			CCL1, CCL3, CCL5, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CE1, CE3, CCEC4.2.	1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1%	7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados. 7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	5%	Exposición oral de producciones
						5%	Debate en clase y análisis de creaciones artísticas y audiovisuales

SEGUNDO TRIMESTRE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	OBJETIVOS	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	Descriptores De perfil de salida	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
S.A. 4 Del plano al montaje	<p>1. Observa y analiza críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales. Así como, Valora e identifica las intenciones de sus mensajes.</p> <p>2. Plantea y resuelve diferentes proyectos audiovisuales desde perspectivas originales y autocriticas</p> <p>3. Utiliza, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones producciones audiovisuales. Así como, tiene en cuenta su planificación y obtención del resultado final.</p> <p>4. Representa ideas propias y sentimientos en producciones audiovisuales creativas a partir de temas personales y emplea la expresión audiovisual como</p>	S.A S.B S.C S.D	<p>C2. <<Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos[...] audiovisuales en particular.</p> <p>C3. C3. << Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.[...] el ámbito que se plantee>></p>	CCL1, CCL3, CD1, CD4, CPAA1, CPAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2. CCL5, CD2 CD3, CPAA3.1, CPAA3.2, CPAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	1% 1% 1% 1% 1% 1% 1% 1% 1% 1% 2,2% 2,2% 2,2% 2,2% 2,2% 2,2% 2,2% 2,2% 2,2%	<p>2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.</p> <p>3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.</p> <p>3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.</p>	5 % 5 % 10% 10%	Comentario de creaciones audiovisuales Análisis técnico de obras audiovisuales propias y de otros referentes Selección y diseño de una propuesta audiovisual Elaboración de un guion técnico y literario.

<p>herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p> <p>5. Expone, analiza y evalúa el resultado final de una creación artística y/o audiovisual de forma conjunta compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p>	<p>C4. <<Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.[...] De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización, además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.>></p> <p>C5. << Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.[...] para conseguir provocar una reacción del público o del destinatario.>></p> <p>C7 <<Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o</p>	<p>CCL3, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.</p> <p>CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CCL1,</p>	<p>4,4% 4,4% 4,4% 4,4% 4,4% 4,4% 4,4% 4,4% 4,4% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 1,1%</p>	<p>4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.</p> <p>4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.</p> <p>5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.</p> <p>5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p> <p>5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.</p> <p>7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades</p>	<p>20%</p> <p>15%</p> <p>15%</p> <p>5%</p> <p>5%</p> <p>5%</p>	<p>Utilización de elementos técnicos y expresivos en una obra audiovisual</p> <p>Elementos expresivos y técnicos utilizados en una producción audiovisual</p> <p>Elaboración del proyecto</p> <p>Creación audiovisual</p> <p>Técnica cooperativa</p>
---	--	---	---	---	--	--

		<p>colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas. [...] estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.>></p>	<p>CCL3, CCL5, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CE1, CE3, CCEC4.2.</p>	<p>1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1%</p>	<p>encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p> <p>7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.</p>	<p>5%</p>	<p>Exposición de producciones</p> <p>Debate en clase y análisis de creaciones artísticas y audiovisuales</p>
--	--	---	--	--	---	-----------	--

TERCER TRIMESTRE

Situación aprendizaje	OBJETIVOS	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	Descriptores De perfil de salida	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
S.A. 7 El arte de producir. Nuestra historia en imágene s. Final de graduaci ón.	<p>1. Plantea diferentes propuestas en la resolución de proyectos y busca referencias audiovisuales de interés. Expone perspectivas originales e integra la autocritica.</p> <p>2. Diseña, planifica y utiliza métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas y plantea con rigor ético y formal la expresión audiovisual para explotar el entorno y expresión propia.</p> <p>3. Utiliza, de forma adecuada, los diferentes</p>	S.B S.C S.D	<p>C3. C3. << Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.[...] el ámbito que se plantee>></p> <p>C4. <<Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.[...] De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización,</p>	CCL5, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1%	<p>3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.</p> <p>3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.</p>	5% 5%	Selección y diseño de una propuesta audiovisual. Brainstorming Elaboración de un guion técnico y literario.

<p>elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones producciones audiovisuales. Así como, tiene en cuenta su planificación y obtención del resultado final.</p> <p>4. Representa ideas propias y sentimientos en producciones audiovisuales creativas a partir de temas personales y emplea la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p> <p>5. Analiza las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones.</p> <p>6. Realiza una producción audiovisual individual o colectiva, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa, tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado.</p> <p>6. Expone, analiza y evalúa el resultado final de una creación artística y/o audiovisual de forma conjunta compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p>	<p>además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.>></p> <p>C5. << Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural [...] para conseguir provocar una reacción del público o del destinatario.>></p> <p>C6. <<Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio,...] será la construcción de la personalidad artística rica y amplia indispensable para la creación de obras significativas en este terreno, guiándoles hacia producciones que sean fruto de su expresión personal.>></p>	<p>CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CCL5 CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2% 4,2%</p>	<p>5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.</p> <p>5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p> <p>5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.</p> <p>6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p> <p>6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.</p> <p>6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.</p>	<p>10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p> <p>15%</p> <p>15%</p> <p>15%</p>	<p>Creación audiovisual</p> <p>Creación audiovisual</p> <p>Técnica cooperativa</p> <p>Elaboración de guión técnico y justificación de realización de obra</p> <p>Creación por fases de un proyecto audiovisual</p> <p>Técnicas cooperativas</p>
---	---	---	--	---	---	---

			C7 <<Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas. [...] estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.>>	CCL1, CCL3, CCL5, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CE1, CE3, CCEC4.2.	1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1% 1,1%	<p>6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.</p> <p>7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p> <p>7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.</p>	<p>15%</p> <p>5%</p> <p>5%</p>	<p>Elaboración de un informe de evaluación al final de la producción</p> <p>Exposición de producciones</p> <p>Debate en clase y análisis de creaciones artísticas y audiovisuales</p>

La suma de los criterios de evaluación de todas las situaciones de aprendizaje en cada uno de los trimestres será 100%. Para la nota final se hará la media proporcional de las tres evaluaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CC.AA (2º BACH)

COMP	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN %		
		1ª EVAL.	2ª EVAL.	3ª EVAL.
C1	1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	2'5%		
	1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	2'5%		
	1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	2'5%		
C2	2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	2,5%	5%	
	2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.		5%	
	3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	10%	10%	5%
	3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	10%	10%	5%
	4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	15%	20%	5%

	4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	15%	15%	5%
	5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	15%	15%	10%
	5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	15%	5 %	10%
	5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.		5%	10%
	6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.			15%
	6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.			15%
	6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.			10%
	6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.			5%
	7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	5%	5%	5%

7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	5%	5 %	5%
---	----	-----	----

	100%	100%	100%
--	------	------	------

Dibujo técnico I Bachillerato

SABERES BÁSICOS	COMPET. ESPECÍF	PESO %	DESCRIP. PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO % CRITERIO	1ºTr Peso criterio	2º Trimestres	3º Trimestres
	C1	5%	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2	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.	5%	5%		
A.Fundamentos geométricos	C2	40%	CCL1 CPSAA CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	15%	15%		
				2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	15%	15%		
				2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10%		10%	
				3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	15%			15
B.Geometría Proyectiva	C3	45%	STEM1 STEM2 STEAM3 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3	3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	15%			15
				3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	5%			5%
				3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	5%			

				3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5%	1%	1%	3%
C.Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos	C4	5%	CCL2 STEM1 STEM3 STEM4 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE3	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.	2,5%			2,5
				4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	2,5%	1%	1,5	
D.Sistemas CAD	C5	5%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2,5%			2,5
				5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2,5%			2,5

Instrumentos de evaluación: Láminas, exposición oral, test on-line, actividades/tareas, cuaderno alumno, prueba escrita y observación directa.

Dibujo técnico II Bachillerato

SABERES BÁSICOS	COMPET. ESPECÍF	PESO %	DESCRIP. PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO % CRITERIO	1º Trim	2º Trim	3º Trim
	C1	5%	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2	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.	5%	5%		

A.Fundamentos geométricos	C2	40%	CCL1 CPSAA CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	15%		15%	
				2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	15%		15%	
				2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	10%		10%	
B.Geometría Proyectiva	C3	45%	STEM1 STEM2 STEAM3 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	15%	15%		
				3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	15%	15 %		
				3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	5%	5%		
				3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	5%		5%	
				3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5%	3%	1%	1%
C.Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos	C4	5%	CCL2 STEM1 STEM3 STEM4 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE3	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.	2,5%	1%	1,5	2,5

D.Sistemas CAD	C5	5%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	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.	2,5%				2,5
----------------	----	----	--	--	------	--	--	--	-----

8.3 Aspectos genéricos de la evaluación para todos los alumnos/as

Existen otros factores a tener en cuenta en la calificación del alumno, los cuales afectarán al resultado final, antes de aplicar los porcentajes ponderados.

Faltas de asistencia: Las faltas de asistencia del alumno pueden perjudicar en su calificación, ya que el profesor/a irá evaluando a lo largo de todo el curso con diferentes instrumentos. Es decir, no habrá una prueba final que decida la nota del alumno. Además, en nuestra materia es de vital importancia analizar cómo el alumno o alumna trabaja en clase, su esfuerzo diario, sus aportaciones individuales como en grupo...que no podrán ser evaluadas si el alumno o alumna no asiste a clase con regularidad.

Los instrumentos de evaluación, están ajustados a los criterios de evaluación, serán variados y descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado.

- Observación directa en el aula: el seguimiento atento de la actividad en el aula, observando el desenvolvimiento de grupos y alumnos, y tomando las notas oportunas. A través de esta observación se evaluarán también las actitudes del alumno durante las explicaciones y el desarrollo de las actividades.
- Documentos elaborados por los alumnos: a través de estos documentos (proyectos, trabajos individuales, ...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos
- Proyectos o trabajos prácticos (láminas): Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfico plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, ...
- Pruebas escritas: cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos.
- Análisis de las producciones de los alumnos:
 - Resolución de ejercicios en el cuaderno y en la pizarra
 - Láminas y ejercicios de aplicación-
 - Realización de bocetos

- Toma de apuntes
- Exposiciones orales
- Observación en el aula:
 - Atención e interés
 - Esfuerzo y responsabilidad en el trabajo
- Prueba escrita y práctica al final de cada trimestre.

Criterios de evaluación, calificación y recuperación.

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se **evaluará a través de los criterios de evaluación** que servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar también el grado de adquisición de las competencias clave. Asimismo, se incluye la ponderación de cada criterio de evaluación para otorgar a cada bloque un tanto por ciento equitativo en la programación de cada curso.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con los Saberes Básicos impartidos durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5.
- Para confeccionar la nota global del curso se tendrán en cuenta el nivel competencial adquirido por trimestre. Del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a un 5.

*Observación: Respecto **al redondeo de las décimas**, se realizará un redondeo hacia el valor superior cuando la **nota sea x'75 o superior**.

- Cada trabajo/lámina planteada por el profesor/a se evaluará sobre 10 y siguiendo los criterios de evaluación designados para actividad, tarea o proyecto.

Criterios de calificación básicos (de aplicación para obtener la nota en cada trimestre):

1. Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial.
2. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido.
3. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a.
4. Se asistirá a clase de forma regular y se justificarán las ausencias. En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba.
5. Si faltase **el alumno a una prueba escrita**, se le realizará el primer día que se incorpore al centro o cuando estipule conveniente el profesor.
6. Si un **alumno copia en un examen**, se le suspende la prueba con una valoración negativa, pero suspendiendo los criterios establecidos para la prueba.

Alumnos con la materia pendiente de la evaluación anterior.

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación a lo largo de la siguiente evaluación. Esta consistirá en una prueba escrita y/o la entrega de los trabajos y prácticas que no se hayan realizado durante la anterior evaluación (**de carácter obligatorio**), para aprobar los criterios de evaluación, y conseguir una valoración de igual o superior a 5.

Recuperación del alumnado con necesidades educativas especiales con la materia suspensa.

El profesor realizará un seguimiento del nivel competencial del alumno para realizar un Plan de Trabajo individualizado para adaptarse a las necesidades específicas de tipo metodológico.

Recuperación de Pendientes de otros cursos.

Los profesores que tengan a su cargo alumnos pendientes mantendrán con ellos, en la 1^a evaluación, una reunión destinada a informarles de su situación académica y de las actividades que deben realizar para alcanzar los criterios de evaluación del curso pendiente.

El desarrollo del proceso de recuperación se verificará mediante una serie de actividades que serán de obligado cumplimiento para los alumnos, a saber:

- Realización de los ejercicios y tareas planteados.
- Realización de las pruebas objetivas que el Departamento les plantee.

Los criterios de evaluación y las normas de calificación aplicables a estas actividades serán los mismos que se hayan tenido en cuenta a lo largo del curso para el resto de actividades y pruebas de evaluación.

Los alumnos tendrán que realizar un **plan de refuerzo individualizado** durante el primer trimestre y se basará en los criterios de evaluación no alcanzados en el curso en el que no supero la materia. El alumno con necesidades educativas tendrá un seguimiento semanal y las tareas a realizar serán adaptadas a sus necesidades. La consulta de dudas tendrá lugar cada quince días, con la **entrega de las actividades diseñadas en el PRE antes de la realización de la prueba escrita designada para el mes de enero**. Deberán realizar satisfactoriamente los trabajos y actividades que les indique el profesor que les imparte la materia en el curso actual y en caso de no entregar las actividades, tendrán que entregarlas el día de la realización de la prueba escrita dentro del calendario propuesto por el Centro, y que tendrá lugar en el mes de enero. De no superarlo, realizará una segunda entrega de trabajos y prueba en los meses de marzo y abril.

El examen se realizará en las aulas de cada alumno y en la aula específica de Taller para aquellos que en el curso actual no estén cursando esta materia.

En el caso de **no superar la materia pendiente en esta segunda convocatoria**, el alumno **superaría la pendiente del curso anterior si aprueba la 1^a y 2^a evaluación del curso actual**. De no ser así, el alumno tendrá la materia suspensa.

Los enunciados de los trabajos serán entregados en el mes de octubre a los alumnos con el área pendiente. Los trabajos que deberá realizar el alumno serán propuestos en conjunto por todos los miembros del Departamento. A fin de realizar un seguimiento mejor de estos alumnos serán evaluados por el profesor/a que les imparte la materia durante el curso actual.

Sólo en el caso de los alumnos de 4º de E.S.O con la materia pendiente de otro curso y que no han elegido la optativa en 4º, será el Jefe de Departamento quien se encargue de evaluar los trabajos.

ACTIVIDADES FINALES DE CURSO PARA ALUMNOS CON MATERIA APROBADA

1º ESO PROYECTOS DE ARTES

BLOQUE 3: EXPRESIÓN Y CREACIÓN DE FORMATOS ARTÍSTICOS	
Criterio de evaluación	
1. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN.	
Sesión 1	Explicación del proceso creativo del trabajo.
Sesión 2	Realización del proyecto.
Sesión 3	Realización del proyecto.
Sesión 4	Realización del proyecto.

2º y 3º ESO EPV

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Criterio de evaluación	
1. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	
2. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN.	
Sesión 1	Estudio del cómic como lenguaje de comunicación en el que se aplica la narrativa de las imágenes fijas. Aplicación de los encuadres y los puntos de vista para narrar historias.
Sesión 2	Realización de bocetos previos al trabajo final.
Sesión 3	Desarrollo de la historia.

Sesión 4	Desarrollo de la historia.
-----------------	----------------------------

4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
Criterio de evaluación	
1. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN.	
Sesión 1	Explicación del proceso creativo de la realización de una imagen. Fases en la elaboración de un logotipo.
Sesión 2	Realización de bocetos previos al trabajo final.
Sesión 3	Realización de un logotipo.
Sesión 4	Realización de un logotipo.

1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	
Criterio de evaluación	
1. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificandos sus elementos de manera inequívoca.	
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN.	
Sesión 1	Explicación de teoría.
Sesión 2	Realización de ejercicios.
Sesión 3	Realización de ejercicios.
Sesión 4	Realización de ejercicios.

8.4 Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

8.4.1 Evaluación de la práctica docente

Para conocer si los medios y técnicas de enseñanza aplicados son correctos o susceptibles de modificación, los medios que utilizaremos para valorar nuestra función docente serán:

Observación. A través de la auto-observación y de análisis de nuestra labor a través de hojas de observación

Cuestionarios. Realizados por los alumnos y con cuestiones concretas referidas a los objetivos del curso, organización y desarrollo de las actividades, conocimiento de la materia, características personales, técnicas y procedimientos de enseñanza, tareas que son encomendadas, exámenes y pruebas con fines de evaluación.

Entrevistas. De las conclusiones que sobre nuestra labor docente extraigamos de los alumnos o de nuestros propios compañeros.

8.4.2 Evaluación del proceso de la acción didáctica

Nos permite conocer:

- el grado en que se alcanzan los objetivos propuestos.
- la continuidad entre los objetivos generales y los didácticos.
- la vinculación o relación objetivo-contenido.
- la eficacia de lo que se enseña para poder establecer posibles modificaciones.
- las situaciones de la acción didáctica (contenidos, actividades de enseñanza, normas de trabajo y formas de agrupar los alumnos).
- la importancia - mayor o menor - de las instalaciones y el material.
- la congruencia entre el nivel previsto de los alumnos y el nivel final.
- la congruencia entre la situación didáctica prevista y la que realmente se aplica.

Los medios que utilizaremos serán:

- Métodos de observación.
- **Cuestionarios específicos** sobre el proceso.
- **Charlas** de los miembros del departamento.

8.4.3 Evaluación interna de la Programación

1. RESPECTO A CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN			
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. La programación recoge los criterios de evaluación de forma clara y sencilla.	X		
2. Los alumnos tienen acceso a los criterios de evaluación/calificación.	X		
3. Las familias, tienen acceso a los criterios de evaluación/calificación.	X		
4. Se evalúan los conocimientos previos.	X		
5. Va dirigida a los diferentes tipos de contenido	X		
6. Se valoran los contenidos actitudinales y procedimentales	X		
7. Se evalúan las competencias	X		
8. Se valora el trabajo que desarrolla encasa	X		
9. Se valora el trabajo que desarrolla el alumno en el aula	X		
10. Se evalúa el proceso de aprendizaje de manera directa y a través de los cuadernos (materiales) de trabajo del alumnado.	X		

11. Las pruebas contemplan diferentes niveles de dificultad	X		
12. Se analizan los resultados del grupo de alumnos.	X		
13. Se establecen los procedimientos de recuperación por evaluación.	X		
15. Se evalúa periódicamente la programación.	X		
14. Las sesiones de evaluación son suficientes y eficaces.	X		
16. Se evalúa la propia práctica docente.	X		
17. La evaluación es continua.	X		
18. Los resultados de las evaluaciones se utilizan para adecuar la programación.	X		
19. En la programación se recogen los documentos que elabora el Centro para la evaluación.	X		
20. La programación contempla mecanismos propios de evaluación interna	X		
21. Se han tenido en cuenta los resultados de las pruebas de diagnóstico del curso anterior.	X		

2. RESPECTO A LA METODOLOGÍA.			
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se prevé una metodología activa y participativa del alumno	X		
- Participa en una selección de actividades	X		
- Exponiendo trabajo al grupo		X	
- Realizando proyectos	X		
- Realizando trabajos en grupo	X		
- Mediante actividades por descubrimiento guiado	X		
- Otras:			
2. La actuación del profesor tiene un enfoque interdisciplinar	X		
3. Los diferentes tipos de actividades se basan en aprendizajes significativos y funcionales.	X		

4. La distribución del aula facilita el trabajo autónomo.	X		
5. La distribución del aula se modifica en función de las actividades.	X		
6. Se prevé el uso de otros espacios	X		
- Biblioteca	X		
- Salas de informática	X		
- Laboratorios			
- Espacios fuera del centro			
- Otros:			
7. Recursos previstos			
- Recursos propios de la asignatura	X		
- Materiales elaborados por el departamento	X		
- Medios audiovisuales	X		
- Medios informáticos	X		
- Libro de texto	X		
- Actividades extraescolares y complementarias	X		
- Libros de consulta	X		
- Libros de lectura	X		
8. Se ponen en práctica técnicas de estudio: subrayado, esquema, mapas conceptuales...	X		
9. Se favorece la lectura y la comprensión lectora.	X		
10. Se contempla el seguimiento individualizado del alumno y la comprobación del trabajo de éste a través de...			
La graduación de los saberes básicos	X		
La distribución de forma flexible de los tiempos de las sesiones.	X		
La utilización de actividades de refuerzo	X		
La utilización de actividades de ampliación	X		
3. RESPECTO A LOS OBJETIVOS Y SABERES BÁSICOS			
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES

1.- Los objetivos y saberes básicos se adecuan al Centro	X		
2.- Están contextualizados en relación con el nivel de desarrollo y competencia del alumno	X		
3 . - Los objetivos didácticos hacen referencia a los objetivos generales de etapa	X		
4.- Contemplan objetivos y saberes básicos de conceptos, procedimientos y actitudes.			
5.- Los saberes básicos están organizados categorizados en función de bloques temáticos	X		
6.- Los bloques temáticos se desarrollan a través de las unidades programáticas	X		
7.- Se incluyen temas transversales.			A veces
8.- La secuencia de saberes básicos responde:			
- A la lógica de la materia	x		
- Al desarrollo evolutivo del alumnado			
- A la coordinación con otros	x		
- Al desarrollo de lo particular a lo general	x		
- Al desarrollo de lo general a lo particular			
9.- Los diferentes tipos de saberes básicos se desarrollan suficientemente en las distintas actividades.			

4. RESPECTO A LA ESTRUCTURA DE LA PROGRAMACIÓN.

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. La estructura general de la programación ha sido elaborada mediante acuerdos en la CCP	x		
2.- Existe coordinación entre las programaciones de distintos departamentos	x		
3.- Ha sido elaborada teniendo en cuenta	x		

las aportaciones de los distintos miembros del departamento			
4.- Existe coordinación, en su desarrollo, entre los miembros del departamento	x		
5.- Contempla los objetivos generales del área, los contenidos y los criterios de evaluación	x		
6.- Son coherentes los objetivos,los saberes básicos y los criterios de evaluación	x		
7.- Secuencia los saberes básicos a lo largo de la etapa	x		
8.- Define los criterios metodológicos	X		
9.- Contempla medidas ordinarias atención a la diversidad	x		
10.- Incluye temas transversales	x		
11.- Define lo de procedimientos de evaluación y los criterios de calificación			
12.- Contempla la realización de salidas y visitas al entorno, en relación con los objetivos propuestos	x		
13.- Se toma en consideración utilización de la tecnologías de información y la comunicación	x		.
14.- Es independiente de una opción editorial			Utilizamos libro de texto, aportaciones del profesor y más medios.
15.- Se cumple en su totalidad:			
- Por adaptarse al grupo	x		
- Por replantearse la temporalidad	x		

9. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES	CURSOS	TRIMESTRE
ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES <ul style="list-style-type: none"> • Excursión a Tomelloso: Tradición, cultura, arte y vino (junto al Dpto. Lengua y Física y Química) • Visita al Museo del Prado 	2º ESO 4ºESO	1º 1º

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	CURSOS	TRIMESTRE
• Intervención en los espacios del centro: Exposición temporales de trabajos realizados por alumnos de 2º, 3º y 4º ESO y de los grupos de Proyectos de Artes Visuales de 1º ESO.	Todos	1º, 2º y 3º
• Decoración del IES con motivo de Halloween	Todos	1º
• Decoración del IES con motivo de Navidad	Todos	1º

