



**Departamento de Artes Plásticas**

**Curso 2023/24**

# **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

**1º de ESO**

**Información para alumnos/as**

## ÍNDICE

<b>A)</b>	Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida	1
<b>B)</b>	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	10
<b>C)</b>	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	37

<b>A)</b>	<b>Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida:</b>
-----------	--

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.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: gráfico-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.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «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 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.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continúa combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, a partir del análisis y la reflexión, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

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

- **Competencia en comunicación lingüística [CCL]:** Se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.
- **Competencia plurilingüe [CP]:** Se reforzará a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería [STEM]:** Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

- **Competencia digital [CD]:** Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.
- **Competencia personal, social y aprender a aprender [CPSAA]:** Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.
- **Competencia ciudadana [CC]:** La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.
- **Competencia emprendedora [CE]:** Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales [CCEC]:** El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

#### **Competencias específicas y su conexión a los descriptores del Perfil de salida:**

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. Entre los ejemplos analizados es imprescindible que aparezcan creaciones de artistas de distintos géneros y contextos históricos y culturales, con el objetivo de que el alumnado conozca la historia del arte con perspectiva de género e interculturalidad.

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, 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, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

- 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, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad suponen 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, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

**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, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

**7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y 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 técnicas y 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 gráfico-artísticos en la elaboración de un proyecto artístico o de diseño 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, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

**8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y 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 de planificación, expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

<b>B)</b>	<b>Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:</b>
-----------	--

**Los criterios de evaluación y saberes básicos de la materia** (según el *Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria*) **se organizan en nueve unidades didácticas que se exponen a continuación:**

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: SI PUEDO DIBUJARLO, PUEDO ENTENDERLO		
<p><b>Justificación:</b> En esta situación de aprendizaje el alumno/a conocerá y hará un uso correcto de los instrumentos del dibujo geométrico para trazar rectas paralelas y perpendiculares y trazados geométricos básicos. Buscaremos aprendizajes a través del conocimiento del patrimonio cultural y artístico, generando producciones, individuales y colectivas con actitud de respeto y valorando las diferencias.</p>		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
<p><b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de con el área de Matemáticas en el trazado geométrico.</p> <p>Asimismo, está relacionada con la igualdad en la selección de mujeres artistas y en la selección de temas para sus composiciones.</p>		
<p><b>Descripción:</b></p> <p>Conocer la capacidad expresiva de los elementos básicos de la plástica.</p> <p>Clasificar figuras geométricas y valorar nuestra capacidad de interpretar el mundo a través de todos nuestros sentidos.</p> <p>Reconocer los lenguajes de la creación plástica tridimensional.</p> <p>Implicarnos en las puestas en común en clase.</p>		
<p><b>Contexto:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.</p>		
<p><b>Temporalización: 12 sesiones</b></p>		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E. 1	1.1 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.

<b>C.E. 2</b>	<b>2.1</b> <b>2.2</b> <b>2.3</b>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
<b>C.E.5</b>	<b>5.1</b> <b>5.2</b>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<b>C.E.6</b>	<b>6.1</b> <b>6.2</b>	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
<b>C.E.7</b>	<b>7.1</b> <b>7.2</b>	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

**Saberes básicos:**

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 incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento compositivo. La tipografía.

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

- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación.
- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.

**METODOLOGÍA**

**Métodos, técnicas, estrategias didácticas:**

- Aprendizaje basado en pensamiento

<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprendizaje basado en proyectos</li><li>- Aprendizaje cooperativo</li><li>- Técnicas y dinámicas de grupo</li></ul>		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Aplicar las paralelas y las perpendiculares a las producciones artísticas trabajando los valores tonales y el claroscuro.	<b>Instrumentales</b> <b>Pizarra</b> <b>Impresos</b>	
A.2. Conocer producciones artísticas contemporáneas: Realizar una composición a partir de circunferencias y elementos de la circunferencia de Sonia Delaunay.	<b>Audiovisuales</b> <b>Instrumentales</b>	
A.3. Diseñar mediante los elementos de la circunferencia una composición inspirada en distintos artistas.	<b>Instrumentales</b>	
A.3. Diseñar una escultura con triangulaciones basada en la obra de Okuda	<b>Instrumentales</b>	
A.4. Trazar Polígonos regulares aplicados a obras geométricas figurativas y abstractas. Polígonos estrellados. Construcción de formas geométricas en tres dimensiones.	<b>Instrumentales</b> <b>Pizarra</b> <b>Audiovisuales</b>	
A.5. Diseñar de un mosaico a partir de los polígonos regulares y los polígonos estrellados, inspirado en el arte islámico.	<b>Instrumentales</b>	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Análisis de desempeño	A.1	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.2	Listas de control o cotejo
Observación y seguimiento	A.3	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.4	Rubrica
Análisis de desempeño	A.5	Rubrica

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2:

LA GEOMETRÍA QUE ME RODEA		
<b>Justificación:</b> Después de haber trabajado los trazados geométricos básicos los alumnos/as comprenderán la importancia que tiene la geometría en el arte, la arquitectura y la vida cotidiana. Los alumnos/as trabajarán las diversas formas poligonales que puede observar en manifestaciones artísticas, en la arquitectura y en su entorno. Además, tomarán contacto con el arte contemporáneo y podrán explorar de diversas propuestas artísticas abstractas y figurativas.		
<b>ETAPA: ESO</b>	<b>CURSO: 1º</b>	<b>EPVA</b>
<b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Matemáticas en el uso de herramientas técnicas del dibujo y aplicación de conceptos geométricas. Asimismo, con el área de Historia		
<b>Descripción de los aprendizajes:</b> Implicarnos en las puestas en común en clase. Clasificar triángulos y cuadriláteros mediante mapas conceptuales y aprender a dibujarlos. Construir polígonos regulares por el método general. Trazar polígonos estrellados. Conocer las propuestas artísticas abstractas y figurativas del arte contemporáneo.		
<b>Contexto:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.		
<b>Temporalización: 10 sesiones</b>		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
<b>C.E. 1</b>	<b>1.1 1.2</b>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
<b>C.E. 2</b>	<b>2.1 2.2 2.3</b>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
<b>C.E.5</b>	<b>5.1 5.2</b>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<b>C.E.6</b>	<b>6.1 6.2</b>	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
<b>C.E.7</b>	<b>7.1 7.2</b>	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3,

		CCEC4.
<b>Saberes básicos</b> A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.</li> </ul> B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento compositivo. La tipografía.</li> </ul> C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.</li> <li>- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación.</li> </ul>		
<b>METODOLOGÍA</b>		
<b>Métodos, técnicas, estrategias didácticas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje basado en pensamiento</li> <li>- Aprendizaje basado en proyectos</li> <li>- Aprendizaje basado en retos</li> <li>- Aprendizaje cooperativo</li> <li>- Técnicas y dinámicas de grupo</li> </ul>		
<b>SECUENCIACIÓN</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	
A.1. Análisis de los elementos de la naturaleza y la relación de las formas geométricas.	<b>Audiovisuales</b> <b>Del entorno</b>	
A.2. Conocer los tipos de simetría y espirales y aplicarlas a diseños artísticos.	<b>Audiovisuales</b> <b>Instrumentales</b>	
A.3. Geometría aplicada al arte contemporáneo.	<b>Instrumentales</b> <b>Impresos</b>	

A.4. Proyecto: Diseño de un elemento basado en el entorno y la naturaleza para la portada de un libro titulado “Arte y Ciencia: mundos convergentes”, a partir de la espiral.		<b>Instrumentales Informáticos</b>
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Cuestionario evaluación
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.4	Rúbrica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: LA GRAMÁTICA DEL ARTE		
<b>Justificación:</b> Con esta situación de aprendizaje los alumnos se aproximarán a otras culturas a través del conocimiento del arte y de la danza. Se trata de investigar y generar composiciones que transmiten emociones básicas utilizando distintos recursos gráficos en cada caso.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
<b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Matemáticas en el uso de herramientas técnicas del dibujo y aplicación de conceptos geométricas. Asimismo, con el área de Historia.		
<b>Descripción de los aprendizajes:</b> Distinguir y representar las formas, relacionarlas y clasificarlas jerárquicamente en un mapa conceptual descendente. Utilizar esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos. Analizar la dirección de la luz y utilizarla para representar volúmenes. Acercarse a la Historia del arte a partir de la composición y estudiar sus formas.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan exponer sus creaciones empleando otros espacios fuera del centro, como polideportivos públicos o escuelas de danza.		
<b>Temporalización: 8 sesiones</b>		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		



Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
<b>C.E. 1</b>	<b>1.1</b> <b>1.2</b>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
<b>C.E. 2</b>	<b>2.1</b> <b>2.2</b> <b>2.3</b>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
<b>C.E.3</b>	<b>3.1</b> <b>3.2</b>	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
<b>C.E.5</b>	<b>5.1</b> <b>5.2</b>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

#### **Saberes básicos**

##### **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 incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.

##### **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. Escala, profundidad. El claroscuro.

##### **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: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

##### **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

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

METODOLOGÍA		
<b>Métodos, técnicas, estrategias didácticas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gamificación</li><li>- Aprendizaje basado en pensamiento</li><li>- Aprendizaje basado en proyectos</li><li>- Aprendizaje cooperativo</li><li>- Técnicas y dinámicas de grupo</li></ul>		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Conocer la obra de mujeres artistas contemporáneas.	Audiovisuales Informáticos	
A.2. Diseñar una composición mediante el punto, la recta y el plano creando ritmos visuales.	Instrumentales	
A.3. Proyecto: Crear una composición expresiva a partir del punto, la recta y el plano inspirada en la obra de Yayoi Kusama, para el diseño de un espacio habitable.	Instrumentales	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Cuestionaros autoevaluación
Análisis de desempeño	A.2	Rúbricas
Análisis de desempeño	A.3	Rúbricas

<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: EL BOSQUE QUE HABITO</b>
<b>Justificación:</b> Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene el color como forma de expresión. Además, los alumnos trabajarán las cualidades de los colores, las gamas cromáticas y la relación entre ellos en la elaboración de composiciones plásticas creativas con diversos materiales, técnicas y soportes. También se acercarán al origen del arte en la Prehistoria.

ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
<b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia en relación con el tema del arte en la Prehistoria. Asimismo, está vinculada con el área de Ciencias Naturales en el estudio de los bosques.		
<b>Descripción:</b> Implicarse en las situaciones de trabajo en equipo. Comprender qué son los colores y cuáles son sus cualidades. ¿Qué pasaría si los ojos no los distinguiesen? Identificar las gamas cromáticas y las relaciones que se pueden crear entre los colores. Conocer el land art. Valorar el entorno natural y garantizar su conservación y protección.		
<b>Contexto:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará con salidas al bosque que rodea del centro y en el aula También se propone que puedan hacer un trabajo conjunto para difundir en localidad.		
<b>Temporalización: 15 sesiones</b>		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
<b>C.E. 1</b>	<b>1.1</b> <b>1.2</b>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
<b>C.E. 2</b>	<b>2.1</b> <b>2.2</b> <b>2.3</b>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
<b>C.E.3</b>	<b>3.1</b> <b>3.2</b>	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
<b>C.E.4</b>	<b>4.1</b> <b>4.2</b>	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
<b>C.E.5</b>	<b>5.1</b> <b>5.2</b>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<b>Saberes básicos</b> A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros artísticos.</li> <li>- 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 incorporando además la</li> </ul>		

perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.		
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.		
- El lenguaje visual como forma de comunicación.		
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. Materiales y procedimientos.		
<b>METODOLOGÍA</b>		
<b>Métodos, técnicas, estrategias didácticas</b>		
- Aprendizaje basado en pensamiento		
- Aprendizaje basado en proyectos		
- Aprendizaje cooperativo		
- Técnicas y dinámicas de grupo		
<b>SECUENCIACIÓN</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	
A.1. Conocer el proceso creativo en los proyectos artísticos.	Audiovisuales	
A.2. El color como recurso expresivo en el arte. Diseñar un círculo cromático.	Instrumentales	
A.3. Proyecto: Crear un bosque encantado. Trabajo de perspectiva cromática.	Instrumentales Del entorno	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimiento</b>	<b>Actividad</b>	<b>Instrumento</b>
Observación y seguimiento	A.1	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica

<p><b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5:</b></p> <p><b>DISEÑO MI MUNDO</b></p>
<p><b>Justificación:</b> El aprecio y valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la comprensión de su lenguajes y puesta en práctica en la realización de diversas producciones. A través de esta alfabetización visual, el alumno/a está más cerca de decodificar imágenes y desarrollar un juicio crítico sobre las mismas.</p>

ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
<b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Biología y Geología, con el tema de la importancia de los hábitos saludables. También está relacionada con el área de Geografía e Historia, con el tema de la historia del arte.		
<b>Descripción de los aprendizajes:</b> Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental. Conocer las principales funciones de las imágenes. Identificar las principales leyes de la percepción visual y el Pantone de color.		
<b>Contexto:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.		
<b>Temporalización: 10 sesiones</b>		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E.4	4.1 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
C.E.6	6.1 6.2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
C.E.7	7.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
C.E.8	8.1 8.2 8.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
<b>Saberes básicos</b> B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.</li> </ul> C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso</li> </ul>		

en el arte y sus características expresivas. Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D. Interrelación entre lenguajes.		
METODOLOGÍA		
<b>Métodos, técnicas, estrategias didácticas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aprendizaje basado en pensamiento</li><li>- Aprendizaje basado en proyectos</li><li>- Aprendizaje cooperativo</li><li>- Técnicas y dinámicas de grupo</li><li>- Pensamiento de diseño (Design Thinking)</li></ul>		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Dibujar una escena aplicando distintos tipos de iconicidad.	Instrumentales	
A.2. Conocer el Pantone de color.	Audiovisuales	
A.3. Proyecto: Diseñar una zapatilla a partir del Pantone creando una tipografía expresiva, un degradado y textura a partir de líneas. Realizar una presentación oral del proyecto.	Instrumentales	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Análisis de desempeño	A.1	Rúbrica
Observación y seguimiento	A.2	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.3	Lista de control o cotejo Rúbrica

<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: EL CÓMIC</b>
<b>Justificación:</b> Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene el clima en nuestra vida diaria y, por tanto, por qué es importante cuidar el planeta. Además, los alumnos trabajarán la escritura del diario y comprenderán su estructura. El cómic es un modelo textual muy cercano a los

alumnos/as por lo que será más fácil relacionarlo con su contexto más cercano.		
<b>ETAPA: ESO</b>	<b>CURSO: 1º</b>	<b>EPVA</b>
<b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Conocimiento del Medio (Naturales) con el tema del clima y los paisajes y la importancia de conocer las características climáticas, orográficas y ecosistémicas del territorio que se habita.		
<b>Descripción de los aprendizajes:</b> Conocer los orígenes y la evolución del cómic, así como sus géneros y estilos más populares. Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic. Organizar los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic. Expresar movimiento y estados de ánimos, mediante gestos y expresiones faciales. Analizar y comparar obras y las de sus compañeros.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.		
<b>Temporalización: 12 sesiones</b>		
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<b>C.E. 2</b>	<b>2.1 2.3</b>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
<b>C.E.3</b>	<b>3.1</b>	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
<b>C.E.4</b>	<b>4.1 4.2</b>	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
<b>C.E.5</b>	<b>5.1 5.2</b>	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<b>C.E.7</b>	<b>7.1</b>	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
<b>Saberes básicos</b> B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"><li>- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.</li></ul> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</li></ul>												
<b>METODOLOGÍA</b>												
<b>Métodos, técnicas, estrategias didácticas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gamificación</li><li>- Aprendizaje basado en pensamiento</li><li>- Aprendizaje basado en proyectos</li><li>- Aprendizaje cooperativo</li><li>- Técnicas y dinámicas de grupo</li><li>- Pensamiento de diseño (Design Thinking)</li></ul>												
<b>SECUENCIACIÓN</b>												
<table><tr><th>Actividad</th><th>Recursos</th></tr><tr><td>A.1. Conocer la historia y evolución del cómic.</td><td><b>Audiovisuales</b></td></tr><tr><td>A.2. Diseñar un cómic utilizando los elementos expresivos del cómic y la novela gráfica sobre el clima del planeta.</td><td><b>Instrumentales</b></td></tr><tr><td>A.3. <b>Proyecto:</b> Creación de un fanzine a partir de distintos cómics realizados por el alumnado.</td><td><b>Informáticos Instrumentales</b></td></tr></table>	Actividad	Recursos	A.1. Conocer la historia y evolución del cómic.	<b>Audiovisuales</b>	A.2. Diseñar un cómic utilizando los elementos expresivos del cómic y la novela gráfica sobre el clima del planeta.	<b>Instrumentales</b>	A.3. <b>Proyecto:</b> Creación de un fanzine a partir de distintos cómics realizados por el alumnado.	<b>Informáticos Instrumentales</b>				
Actividad	Recursos											
A.1. Conocer la historia y evolución del cómic.	<b>Audiovisuales</b>											
A.2. Diseñar un cómic utilizando los elementos expresivos del cómic y la novela gráfica sobre el clima del planeta.	<b>Instrumentales</b>											
A.3. <b>Proyecto:</b> Creación de un fanzine a partir de distintos cómics realizados por el alumnado.	<b>Informáticos Instrumentales</b>											
<b>EVALUACIÓN</b>												
<table><tr><th>Procedimiento</th><th>Actividad</th><th>Instrumento</th></tr><tr><td>Observación y seguimiento</td><td>A.1</td><td>Cuestionario de evaluación</td></tr><tr><td>Análisis de desempeño</td><td>A.2</td><td>Rúbrica</td></tr><tr><td>Análisis de desempeño</td><td>A.3</td><td>Rúbrica</td></tr></table>	Procedimiento	Actividad	Instrumento	Observación y seguimiento	A.1	Cuestionario de evaluación	Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica	Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica
Procedimiento	Actividad	Instrumento										
Observación y seguimiento	A.1	Cuestionario de evaluación										
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica										
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica										

<p><b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7:</b> <b>ME COMUNICO Y REIVINDICO</b> <b>FOTOGRAFÍA E IMAGEN EN MOVIMIENTO</b></p>
<p><b>Justificación:</b> Después de la situación de aprendizaje trabajada sobre los lenguajes secuenciados a través del cómic, los alumnos trabajarán la imagen fija y en movimiento a través de la fotografía, el cine y las animaciones. También adquirirán</p>



destrezas en la realización de proyectos visuales y audiovisuales, así como establecer relaciones entre la fotografía y el cine. Además, reconocerán los primeros movimientos del arte contemporáneo desde una perspectiva de género.		
<b>ETAPA: ESO</b>	<b>CURSO: 1º</b>	<b>EPVA</b>
<b>Vinculación con otras áreas:</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Historia en la aproximación a la sociedad y al arte contemporáneo.		
<b>Descripción de los aprendizajes:</b> Llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas. Conocer el funcionamiento de la cámara fotográfica. Comprender el origen y la evolución del cine y su influencia en las producciones. Identificar los elementos esenciales para grabar una película o crear una animación. Reconocer los primeros movimientos del arte contemporáneo y relacionarlos con la fotografía o el cine.		
<b>Contexto:</b> Esta situación de aprendizaje se realizará tanto en el aula como en el centro y su entorno.		
<b>Temporalización: 15 sesiones</b>		
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>
<b>C.E. 2</b>	2.1 2.2 2.3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
<b>C.E.3</b>	3.1 3.2	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
<b>C.E.4</b>	4.1 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
<b>C.E.5</b>	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<b>Saberes básicos</b> A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros artísticos.</li> <li>- 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 incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.</li> </ul>		

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- Escala, profundidad. El claroscuro.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento compositivo. La tipografía.

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

- Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.

**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.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos.
- Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.

**METODOLOGÍA**

**Métodos, técnicas, estrategias didácticas**

- Aprendizaje basado en pensamiento
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en retos

<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprendizaje cooperativo</li><li>- Técnicas y dinámicas de grupo</li></ul>		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Aproximarse al conocimiento de la Poesía visual.	Audiovisuales Libro de artistas	
A.2. Realizar un montaje con collage entorno a la obra fotográfica de Ciuco Gutiérrez.	Instrumentales	
A.3. Realizar un safari fotográfico con una gama cromática específica por el centro educativo.	Del entorno Informáticos	
A.3. Realizar un guion para un corto en Stop motion.	Instrumentales	
A.4. <b>Proyecto:</b> Creación de un cortometraje de animación con distintas técnicas.	Informáticos	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.4	Rúbrica

### Distribución temporal de estas unidades didácticas:

#### Primera evaluación:

Situaciones de aprendizaje: 1 (12 sesiones), 2 (10 sesiones) y 3 (8 sesiones)

#### Segunda evaluación:

Situaciones de aprendizaje: 4 (15 sesiones) y 5 (15 sesiones)

#### Tercera evaluación:

Situaciones de aprendizaje: 6 (12 sesiones) y 7 (12 sesiones)

Esta temporalización es orientativa, podrá variarse en función de las circunstancias del curso y características de los grupos de alumnos. Se contempla dejar sesiones en cada trimestre dedicadas al refuerzo y la ampliación.

C)	<b>Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:</b>
----	---

Los **procedimientos** de evaluación son los métodos que emplearemos para la obtención de información sobre el aprendizaje del alumnado. Serán los siguientes:

- **Análisis del trabajo del alumnado:** El profesor hará un registro continuo de datos en su cuaderno de profesor sobre la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos.
- **Observación directa del alumnado en el aula y de su interacción con el profesor y sus compañeros:** resulta fundamental dado el carácter práctico de la materia. Se valorará si el alumnado realiza las actividades en casa y en clase y tiene iniciativa e interés por el trabajo, si participa activamente en clase, si tiene una actitud de respeto hacia sus compañeros, si se responsabiliza de su trabajo en las actividades de grupo, si acude con el material necesario para trabajar en cada una de las tareas que deban realizar.

Para valorar, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado se utilizarán diversos **instrumentos de evaluación**:

- **Rúbricas:** para describir distintos niveles de calidad de una actividad o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.
- **Listas de control o cotejo:** para registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados; evaluar procesos de aprendizaje; identificar logros y áreas de mejora; evaluar productos terminados...
- **Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación:** para promover la coevaluación y la autoevaluación entre el alumnado.
- **Diario de clase de la profesora:** para registrar lo que sucede en el aula día a día.

Estos instrumentos se emplearán para valorar las **actividades de evaluación**, integrantes del portfolio de cada alumno/a y de sus proyectos.

- **Portfolio:** es el conjunto de **trabajos de clase** (láminas, bocetos, actividades de comprensión escrita...), organizados por el alumno/a en una carpeta de presentaciones. El alumno/a tendrá que cuidar su presentación, atendiendo a

criterios de orden, limpieza y destreza, que denote un trabajo y un esfuerzo constantes.

- **Proyectos** (individuales, por parejas o en grupo): son actividades de mayor complejidad que abarcan los saberes más significativos de las unidades didácticas, incluirán **distintas tareas** según las competencias que el alumnado deba adquirir: exposiciones orales, trabajos de investigación, producciones gráfico-plásticas, debates...

#### **Criterios de calificación:**

- A cada criterio de evaluación de esta materia se le ha asignado una ponderación. Según las características de cada uno de los criterios, se emplearán una o varias actividades de evaluación y uno o varios instrumentos de evaluación de los descritos anteriormente.
- Finalmente, la **calificación de cada evaluación (\*)** se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas.

Se especifican a continuación los criterios y actividades de evaluación, **por evaluaciones:**

#### **Primera evaluación:**

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Actividades de evaluación</b>
<b>CE 1</b>	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen. <b>(15 %)</b>	Portfolio Proyecto
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. <b>(10 %)</b>	Portfolio Proyecto

<b>CE 2</b>	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. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto
	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. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto
<b>CE 5</b>	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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. <b>(10 %)</b>	Portfolio Proyecto
	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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. <b>(10 %)</b>	Portfolio Proyecto
<b>CE 6</b>	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más	Portfolio Proyecto

	cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. <b>(5 %)</b>	
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto
<b>CE 7</b>	7.1. Planificar y 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos. <b>(30 %)</b>	Portfolio Proyecto

**Segunda evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación
<b>CE 1</b>	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de	Proyecto

	género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen. <b>(5 %)</b>	
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. <b>(5 %)</b>	Proyecto
<b>CE 2</b>	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. <b>(5 %)</b>	Proyecto
	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. <b>(5%)</b>	Proyecto
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases. <b>(2,5 %)</b>	Proyecto
<b>CE 3</b>	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. <b>(10%)</b>	Proyecto
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. <b>(2,5 %)</b>	Proyecto



<b>CE 4</b>	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto
	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. <b>( 2,5%)</b>	Portfolio Proyecto
<b>CE 5</b>	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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. <b>(15 %)</b>	Proyecto
	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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. <b>(15 %)</b>	Proyecto
<b>CE 6</b>	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que	Proyecto

	determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. <b>(2,5 %)</b>	
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad. <b>(10 %)</b>	Proyecto
<b>CE 7</b>	7.1. Planificar y 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos. <b>(5 %)</b>	Proyecto
<b>CE 8</b>	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, 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. <b>(2,5 %)</b>	Proyecto
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad,	Portfolio Proyecto

	organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. <b>(5 %)</b>	
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen. <b>(2,5 %)</b>	Portfolio Proyecto

**Tercera evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación
<b>CE 2</b>	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. <b>(5 %)</b>	Proyecto
	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. <b>(5%)</b>	Proyecto
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases. <b>(10 %)</b>	Proyecto
<b>CE 3</b>	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	Proyecto

	incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. <b>(10%)</b>	
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. <b>(5 %)</b>	Proyecto
<b>CE 4</b>	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. <b>(10%)</b>	Portfolio Proyecto
	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. <b>( 5%)</b>	Portfolio Proyecto
<b>CE 5</b>	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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. <b>(20 %)</b>	Proyecto
	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	Proyecto

	demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. <b>(20 %)</b>	
<b>CE 7</b>	7.1. Planificar y 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos. <b>(10 %)</b>	Proyecto

- El peso de cada una de las Competencias Específicas y sus Criterios de evaluación para obtener la **calificación del alumno/a en la Evaluación Final** será el siguiente:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
<b>CE 1 (11%)</b>	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen. <b>(6,66%)</b>
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. <b>(5%)</b>
<b>CE 2 (16%)</b>	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. <b>(5 %)</b>
	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. <b>(5 %)</b>
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases. <b>(5,83 %)</b>
<b>CE 3 (10 %)</b>	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. <b>(6,66 %)</b>
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. <b>(2,5 %)</b>
<b>CE 4 (7,5 %)</b>	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. <b>(5 %)</b>
	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. <b>(2,5 %)</b>
<b>CE 5 (30 %)</b>	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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. <b>(15 %)</b>
	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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. <b>(15 %)</b>
<b>CE 6 (7,5 %)</b>	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. <b>(2,5 %)</b>
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad. <b>(5%)</b>
<b>CE 7 (15 %)</b>	7.1. Planificar y 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos. <b>(15 %)</b>
<b>CE 8 (3 %)</b>	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, 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. <b>(0,83 %)</b>
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. <b>(1,66 %)</b>
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de

	producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen. <b>(0,83 %)</b>
--	--

- Se considerará que el alumno/a ha superado la materia si en la ponderación total de las competencias específicas ha alcanzado una calificación positiva (igual o superior al 50 %).

\* De acuerdo con lo establecido en el artículo 31.2 del Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, para 1º de ESO los resultados de evaluación se expresarán en los términos de Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.