



Departamento de Artes Plásticas

Curso 2023/24

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

3º de ESO

ÍNDICE:

I	Contextualización: (Profesorado, grupos y referencias normativas)	2
II	Desarrollo de la Programación Didáctica:	3
A)	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	3
B)	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	11
C)	Métodos pedagógicos y didácticos	30
D)	Materiales y recursos didácticos	32
E)	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	33
F)	Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado	44
G)	Medidas de atención a la diversidad	44
H)	Actividades complementarias y extraescolares	42
I)	Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores	42
J)	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente	46
K)	Indicadores de logro	47
L)	Objetivos coeducativos y elementos transversales	50

I. Contextualización

- **Profesores:**

- **Azucena Gómez Miguel** (grupos A y B + Diver)
- **Pedro Cayón Trueba** (grupos C +Diver y D +Diver)

- **Grupos de alumnos/as:**

La materia “**Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de ESO**” se imparte a **cuatro grupos de 3º de ESO del IES Manuel Gutiérrez Aragón** de Viérnoles (Torrelavega), con las siguientes características:

- **Grupo A:** de los 16 alumnos que componen el grupo, hay una alumna con discapacidad física motora y adaptación no significativa, sale una hora de EPVA para apoyo de otras materias.
- **Grupo B + Diver:** el grupo se compone de 21 alumnos, a los que se une en EPVA 3 alumnos de 1º de diversificación; hay una alumna repetidora; entre los alumnos de 1º de diversificación hay dos con TDAH y una alumna con discapacidad físico-motora, los tres con adaptación no significativa.
- **Grupo C + Diver:** 24 alumnos; una alumna con necesidades específicas de apoyo educativo por necesidades específicas de aprendizaje: dislexia; una alumna con necesidad específica de apoyo educativo por desventaja socioeducativa e inmadurez; un alumno repetidor; tres alumnos/as de 1º de diversificación con necesidades específicas de apoyo educativo por condiciones personales y de historia escolar; ningún alumno/a con adaptación significativa en la materia.
- **Grupo D + Diver:** 23 alumnos; un alumno con dislexia y alteración de las emociones y la conducta; tres alumnos de 1º de Diversificación con necesidades específicas de apoyo educativo por condiciones personales y de historia escolar: un alumno con problemas de lectoescritura, una alumna con problemas de lectoescritura y emocionales y una alumna con problemas de alteración de las emociones y de la conducta; ningún alumno/a con adaptación significativa en la materia.

- La **Programación Didáctica** se ha elaborado a partir de la **Normativa de Aplicación General y Específica (apartado B.1 Secundaria)** incluida en el

ANEXO I de las Instrucciones de inicio de curso 2023-2024, estando en vigor para este nivel el siguiente decreto:

- 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.

II. Desarrollo de la Programación Didáctica

A) 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:

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 continua 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; desde el trabajo con la arcilla hasta el “videomapping”, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta

manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: 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 integrarlas 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) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:

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 **siete unidades didácticas** que se exponen a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA 1:
TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS

Justificación: Esta unidad sirve de repaso de algunos de los saberes relacionados con el dibujo técnico vistos en 1º de ESO y asienta las bases para abordar contenidos más complejos de las unidades siguientes. Además se pretende que el alumnado valore cómo algunos artistas utilizan el dibujo técnico en sus proyectos artísticos y también que incorpore la geometría de forma creativa en sus producciones propias.

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.

Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Criterios de evaluación:

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:

- 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación:

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.

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.

Competencia específica 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

Criterios de evaluación:

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.

Competencia específica 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Criterios de evaluación:

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.

Saberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.

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.

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.

Contenidos complementarios:

- Los géneros artísticos: arte abstracto, artistas precursores: Kandinsky, Mondrian y Vasarely.

Situación de aprendizaje / Proyecto:

- Composición plástica creativa abstracta con figuras geométricas basada en la obra de Kandinsky.

Recursos: portfolio de láminas y presentación de la unidad realizados por el profesor. Vídeos sobre diferentes artistas que emplean la geometría en sus proyectos artísticos.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

POLÍGONOS

Justificación: en esta unidad se pretende que el alumnado aplique algunos saberes básicos sobre dibujo técnico aprendidos en la unidad anterior en la construcción de figuras poligonales. Asimismo, el alumnado reconocerá las formas poligonales en elementos de la naturaleza y en obras de arte, realizando un proyecto basado en el artista urbano cántabro Okuda San Miguel.

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.

Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Criterios de evaluación:

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:

- 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación:

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.

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.

Competencia específica 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

Criterios de evaluación:

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.

Competencia específica 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Criterios de evaluación:

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.

Saberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.

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

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra,

<p>elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Polígonos regulares y su trazado. <p>Contenidos complementarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto artístico de Okuda San Miguel, intervención del artista en el Faro de Ajo. - Polígonos regulares y su trazado: dados sus lados e inscritos en circunferencias; casos particulares y métodos de Thales. <p>Situación de aprendizaje / Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño (bocetos y representación en papel) de un mural de arte urbano basado en el estilo del artista cántabro Okuda San Miguel, utilizando los trazados básicos de figuras poligonales estudiados en la unidad.
<p>Recursos: portfolio de láminas y presentación de la unidad elaborados por el profesor. Presentación y vídeos sobre el proyecto artístico de Okuda y sus obras más significativas.</p>
<p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual. • Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos. • Design Thinking.

<p>UNIDAD DIDÁCTICA 3: GEOMETRÍA EN EL ARTE</p>
<p>Justificación: para completar su conocimiento sobre la geometría y el arte que la emplea, el alumnado aprenderá y aplicará en sus producciones artísticas las transformaciones geométricas de traslación, giro, semejanza y simetría; además, valorará el patrimonio cultural y artístico de Cantabria, realizando un proyecto en parejas sobre los nudos celtas, que presentará y expondrá oralmente al resto del grupo.</p>
<p>Competencia específica 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Conexión con descriptores: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <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, 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.</p> <p>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.</p>
<p>Competencia específica 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Conexión con descriptores: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas.</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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.</p>
<p>Competencia específica 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Conexión con descriptores: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>

Criterios de evaluación:

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.

Saberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural.

- 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.

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.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo 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.
- Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes.

Contenidos complementarios.

- Arte y cultura de Cantabria: observación, valoración y reconocimiento de las curvas técnicas principales en obras de arte celta y en elementos decorativos de la artesanía y arquitectura de Cantabria.
- Curvas técnicas: procedimientos básicos para el trazado de las curvas técnicas principales: óvalo (dado su eje mayor y dado su eje menor), ovoide (dado su eje mayor y dado su eje menor) y espiral (de dos puntos y a partir

<p>de un polígono).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas: simetría, traslación, giro y semejanza. <p>Situación de aprendizaje / Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de un amuleto celta, utilizando transformaciones geométricas y curvas técnicas; investigación sobre el significado de diferentes nudos celtas y otras manifestaciones de arte celta del patrimonio de Cantabria, actividad escrita y presentación oral en el aula de los conceptos aprendidos (en parejas).
<p>Recursos: portfolio de láminas elaborado por el profesor y vídeos sobre los celtas y sus manifestaciones artísticas.</p>
<p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual. • Trabajo cooperativo: en parejas. • Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos. • Aula invertida (flipped classroom). • Design Thinking.

<p>UNIDAD DIDÁCTICA 4:</p> <p>INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE VISUAL</p>
<p>Justificación: se pretende que el alumnado conozca y valore las funciones principales de las imágenes, además de diseñar un marcapáginas para el Concurso de la Biblioteca Escolar del Instituto, cooperando así con el Plan Lector.</p>
<p>Competencia específica 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Conexión con descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></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>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas</p>

y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
<p>Competencia específica 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>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.</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>Competencia específica 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>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.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <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.

- 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.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.
- 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.

- 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.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

Contenidos complementarios:

- Escritor/es que los responsables de la Biblioteca seleccionen en las bases del Concurso de marcapáginas.
- Técnicas gráfico-plásticas: collage, lapiceros de madera, rotulador, lápiz blando.

Situación de aprendizaje / Proyecto:

- Diseño de un marcapáginas para participar en el “Concurso de marcapáginas” organizado por la Biblioteca Escolar del Instituto, según las bases de la convocatoria, aún por definir.

[Actividad en coordinación con los responsables de la Biblioteca y el Departamento de Lengua.]

Recursos: Presentación sobre las funciones de las imágenes elaborada por el profesor. Libros, textos y material audiovisual seleccionado para servir de referencia, según la convocatoria del Concurso.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

UNIDAD DIDÁCTICA 5:

REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO Y DEL VOLUMEN

Justificación: en esta unidad el alumnado conocerá como representar objetos volumétricos sencillos y el espacio, gracias a la realización de varios proyectos empleando las perspectivas isométrica y cónica. Así mismo, se aproximará a la obra del artista holandés M.C. Escher.

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.

Conexión con descriptores: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Criterios de evaluación:

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:

- 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación:

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.

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.

Saberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Escala, profundidad. El claroscuro.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo 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.
- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.

<p>Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso 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. <p>Contenidos complementarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formas geométricas en el arte. - Géneros artísticos: el paisaje. - Observación, análisis y valoración de obras de arte de diferentes épocas. Proyecto artístico de Escher. - Visionado de imágenes en 3D. Introducción a la infografía. - Perspectivas: isométrica y cónica. <p>Situaciones de aprendizaje / proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composiciones creativas en perspectiva isométrica y cónica de edificios y estructuras arquitectónicas, inspiradas en la obra de Escher y en la observación del entorno.
<p>Recursos: portfolio de láminas y presentaciones elaborados por el profesor. Vídeos y bibliografía sobre MC. Escher.</p>
<p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual. • Ludificación. • Design Thinking.

<p>UNIDAD DIDÁCTICA 6: LA EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
<p>Justificación: en esta unidad se pretende que el alumnado conozca los elementos gráfico-plásticos y los utilice de forma creativa en sus producciones propias, experimentando así mismo con algunas técnicas y aproximándose a la obra de distintos artistas.</p>
<p>Competencia específica 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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

<p>intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Conexión con descriptores: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Competencia específica 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Conexión con descriptores: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.

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

- 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.

Situaciones de aprendizaje:

- Producciones gráfico-plásticas basadas en diferentes géneros y manifestaciones artísticas.

Recursos: portfolio de láminas y presentación de la unidad, elaborados por el profesor. Vídeos y bibliografía para conocer los proyectos artísticos de distintos artistas.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en parejas.
- Design Thinking.

**UNIDAD DIDÁCTICA 7:
EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES**

Justificación: para completar el conocimiento del alumnado sobre las imágenes iniciado en la unidad didáctica 4, el alumnado realizará distintas actividades individuales y en grupo, basadas en algunos cortometrajes famosos de la historia del cine, así como en spots y carteles publicitarios.

Competencia específica 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

Criterios de evaluación:

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, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 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.

Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Criterios de evaluación:

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.

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.

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.

Saberes básicos:

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

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.

- Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial.

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.

Contenidos complementarios:

- El cómic. Elementos y recursos gráficos: viñeta, encuadre, planos, ángulos, metáforas visuales, líneas cinéticas, cartela y bocadillo (globo).
- El cine. Géneros cinematográficos (infantil, musical, acción, comedia, drama, terror, ciencia ficción, western). Evolución histórica: la invención del cinematógrafo y los hermanos Lumière. Los primeros cortometrajes: George Méliès. Análisis de cortometrajes.
- La publicidad. Análisis de spots publicitarios.

Situación de aprendizaje / Proyecto:

- Diseño del storyboard de un spot publicitario y de un cartel para una película en pequeño grupo (inspirado en la obra de George Méliès).

Recursos: fichas de teoría sobre el lenguaje de las imágenes, los inicios del cine y los géneros cinematográficos y presentación elaborada por el profesor. Vídeos: “La salida de la fábrica” (1895) y “La llegada del tren” (1895) de los hermanos Lumière; “Viaje a la Luna” (1902) de Méliès; otros cortos y spots publicitarios actuales.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en pequeño grupo.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

- Aula invertida (flipped classroom).
- Design Thinking.

Distribución temporal de estas unidades didácticas y número de sesiones por unidad didáctica:

Presentación de la asignatura – 1 sesión

Prueba inicial – 2 sesiones

Primera evaluación:

Unidades 1 – 16 sesiones

Unidad 2 – 16 sesiones

Segunda evaluación:

Unidad 3 – 14 sesiones

Unidad 4 – 6 sesiones

Unidad 5 – 14 sesiones

Tercera evaluación:

Unidad 6 – 16 sesiones

Unidad 7 – 18 sesiones

Esta temporalización es orientativa, podrá variarse en función de las circunstancias del curso y características de los grupos de alumnos.

C) Métodos pedagógicos y didácticos:

La metodología que se utilizará será diversa y motivadora. Se buscará la participación activa del alumnado, que tendrá que enfrentarse a actividades variadas: producciones artísticas basadas en lenguajes artísticos (tradicionales, como el dibujo artístico y la pintura, y más recientes, como el audiovisual, el diseño publicitario, la instalación o la performance), exposiciones orales, proyectos, actividades escritas...

Para lograr la adquisición de las competencias específicas en las distintas unidades didácticas se alternarán diversas metodologías, las más significativas: trabajo individual, trabajo cooperativo (en parejas y en pequeño grupo), aprendizaje basado en proyectos, ludificación, aula invertida y Design Thinking.

- ✓ El alumnado trabajará de forma individual con frecuencia pero también se fomentará el trabajo cooperativo.
- ✓ Se crearán diversas situaciones de aprendizaje y proyectos, buscando el interés del alumnado en temas de su entorno más próximo y otros relacionados con el patrimonio artístico y cultural de nuestra comunidad autónoma y de otras culturas.
- ✓ Se incorporarán elementos y dinámicas propias de los juegos con el objetivo de potenciar la motivación, promover el esfuerzo e inspirar al alumnado a través del juego y el compromiso.
- ✓ El “aula invertida” hará al alumnado protagonista de su propio aprendizaje de forma que accederá a los contenidos desde Internet y compartirá sus investigaciones en las clases, planteará dudas, se organizará para trabajar en equipo y planificar los proyectos...
- ✓ Así mismo, especialmente en el transcurso de los proyectos, se busca que el alumnado desarrolle la creatividad, el pensamiento divergente y mire el mundo como un diseñador (Design Thinking), preguntándose cómo mejorarlo desde esta perspectiva.

En la siguiente tabla se indican las **metodologías** más significativas que se emplearán en cada unidad didáctica:

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7
Trabajo individual	X	X	X	X	X	X	X
Trabajo cooperativo en parejas			X			X	
Trabajo cooperativo en pequeño grupo							X
Aprendizaje basado en proyectos	X	X	X	X			X
Ludificación (gamificación)					X		
Aula invertida (flipped classroom)			X				X
Design Thinking	X	X	X	X	X	X	X

D) Materiales y recursos didácticos:

Presentes en el aula:

- Audiovisuales: cañón de proyección y pantalla.
- Informáticos: ordenador de sobremesa con conexión a Internet.
- Pizarra.
- Impresos: actividades elaboradas por el profesor para ser fotocopiadas...
- Instrumentales: compases, escuadras, cartabones, reglas y plantillas de curvas; ceras; rotuladores; lápices; lapiceros de colores; diferentes tipos de soportes (folios, lámina de block, cartulina ...); herramientas para cortar (tijeras y cúteres)...
- Del entorno: objetos para ser dibujados; bodegones; imágenes proyectadas.

En el centro:

- Dos aulas de informática que disponen de ordenadores equipados con programas de dibujo y tratamiento de imágenes y conexión a Internet.
- Ordenadores portátiles del Instituto, que se emplearán de no poder usarse las aulas de informática.

Libro de texto:

- No se utilizará libro de texto. El profesor diseñará las diferentes láminas y actividades. Las fotocopias se entregarán al alumnado según se va avanzando con las diferentes unidades didácticas.

Plataforma educativa:

- Se usará la plataforma educativa Moodle (o en su defecto Teams), para crear un curso a distancia de la materia, incluyendo diversos materiales, como por ejemplo: presentaciones de las distintas unidades, explicaciones de las actividades, láminas, enlaces de vídeos, información sobre concursos, etc, todo optimizado para el aprendizaje colaborativo.

Registro de calificaciones:

- Se utilizará el programa Additio, además del diario de clase (cuaderno del profesor).

E) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:

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 (cuaderno del profesor):** 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:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 4	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 %)	Proyectos UD 1 y 2	Rúbrica
CE 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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. (30 %)	Portfolio UD 1 y 2	Diario de clase / Lista de control

	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. (30 %)	Portfolio UD 1 y 2	Diario de clase / Lista de control
CE 6	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. (10 %)	Portfolio UD 1 y 2	Diario de clase / Lista de control
CE 7	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. (25 %)	Proyectos UD 1 y 2	Rúbrica

Segunda evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones	Proyecto UD 3	Rúbrica

	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. (7,5 %)	(actividad escrita)	
	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. (7,5 %)	Proyecto UD 3 (actividad escrita)	Rúbrica
CE 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. (5 %)	Portfolio UD 3 y 5	Diario de clase / lista de control
	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. (5 %)	Proyecto UD 3 (exposición oral)	Diario de clase
CE 4	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	Portfolio UD 3 y 5	Diario de clase / Lista de control

	tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. (5 %)		
	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. (20 %)	Portfolio UD 3 y 5	Diario de clase / lista de control
CE 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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. (15 %)	Portfolio UD 3 y 5	Diario de clase / lista de control
	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. (15 %)	Portfolio UD 3 y 5	Diario de clase / lista de control
CE 6	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	Proyecto UD 3	Rúbrica

	artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. (5 %)		
	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. (5 %)	Proyecto UD 4	Rúbrica
CE 7	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. (10 %)	Proyectos UD 3 y 4	Rúbrica

Tercera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 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	Portfolio UD 6 y 7	Diario de clase

	comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (5 %)		
	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. (5 %)	Portfolio UD 6 y 7	Diario de clase
	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. (5 %)	Portfolio UD 6 y 7	Diario de clase
CE 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. (20 %)	Portfolio UD 6 y 7	Diario de clase
	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. (5 %)	Portfolio UD 6 y 7	Diario de clase
CE 5	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	Portfolio UD 6 y 7	Diario de clase

	las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. (25 %)		
CE 8	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. (5 %)	Proyecto UD 7	Rúbrica
	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. (20 %)	Proyecto UD 7	Rúbrica
	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. (10 %)	Proyecto UD 7 (Exposición oral)	Cuestionario de autoevaluación y coevaluación

- 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
CE 1 (5 %)	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. (2,5 %)
	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. (2,5 %)
CE 2 (5 %)	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. (1,66 %)
	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. (1,66 %)
	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. (1,66 %)
CE 3 (11,66 %)	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. (8,33 %)
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en

	<p>todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (3,33 %)</p>
<p>CE 4 (10 %)</p>	<p>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. (1,66 %)</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. (8,33 %)</p>
<p>CE 5 (41,66 %)</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 combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráficoplásticos y artísticos y diferentes técnicas. (18,33 %)</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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. (23,33 %)</p>
<p>CE 6 (6,66 %)</p>	<p>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. (1.66 %)</p>
	<p>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</p>

	relacionarse mejor y a situarse en la sociedad. (5 %)
CE 7 (10 %)	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. (10 %)
CE 8 (11,66 %)	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. (1,66 %)
	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. (6,66 %)
	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. (3,33 %)

- 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 30 del Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, para 3º 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.

F) Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado:

A aquellos alumnos/as cuyo progreso no se adecuado durante el curso se les brindará la oportunidad de repetir o entregar de nuevo aquellas actividades o proyectos que se consideren necesarios para adquirir las competencias específicas. Asimismo, se diseñarán actividades de refuerzo para aquellos alumnos/as que por sus circunstancias lo necesitaran.

G) Medidas de atención a la diversidad:

Es recomendable realizar un esfuerzo para personalizar e individualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de modo que esto redunde en unos mejores resultados para el alumnado. Las actividades son la clave del proceso de enseñanza aprendizaje, y constituyen su parte más motivadora para el alumnado. Por ello debemos ser cautos al plantearlas, ya que deben ser, además de atractivas, adecuadas a los objetivos marcados, progresivas (de lo concreto y más fácil a lo abstracto y más difícil) y variadas (con distintos métodos y recursos). Deben desarrollar los saberes básicos y favorecer la adquisición de las competencias específicas así como ser aprovechadas para introducir dinámicas de formación de valores. Se tendrá siempre en cuenta la heterogeneidad del alumnado y sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Otro recurso será la utilización de técnicas de trabajo cooperativo en los proyectos grupales. El aprendizaje es en esencia una construcción social del conocimiento, por estas técnicas resultan idóneas. Pero, además, favorecen la mutua aceptación del alumnado, la integración e inclusión social y la autonomía, por lo que tienen una función añadida de atención a la diversidad. En estas técnicas de trabajo se puede dar respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje de cada persona, por lo que deberán ser abiertas y con alto grado de flexibilidad.

En este curso ningún alumno/a tendrá adaptación significativa en la materia. Se realizarán las adaptaciones significativas o no significativas que sean necesarias, colaborando con el Departamento de Orientación.

H) Actividades complementarias y extraescolares:

Se ha diseñado por parte del Departamento de Artes Plásticas un programa de actividades extraescolares y complementarias que intenta ser un apoyo y en ocasiones refuerzo de los contenidos del aula, ajustadas a la normativa del reglamento del centro. En este nivel se fomentará la participación del alumnado en los concursos que organice el departamento y otros que pudieran surgir durante el curso.

En el marco de la Unidad Didáctica 4 – Introducción al lenguaje visual, los alumnos/as participarán en el “Concurso de Marcapáginas” organizado por la Biblioteca Escolar del Instituto.

I) Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores:

El jefe de departamento se reunirá personalmente con cada alumno/a que tenga pendiente la materia de 1º de ESO y le explicará el trabajo de recuperación. Le entregará un dossier de doce láminas de actividades, diseñadas considerando los estándares de aprendizaje evaluables y una hoja informativa, donde se detallarán: contenidos a recuperar, actividades, materiales, fechas de entrega, horarios para el seguimiento y criterios de valoración del programa.

Para superar el programa el alumno/a tendrá que presentar al jefe de departamento todas las actividades antes de las fechas señaladas:

- Las actividades de la Primera Parte (láminas 1 a 6) se entregarán hasta el 15 de enero de 2024.
- Las actividades de la Segunda Parte (láminas 7 a 12) se entregarán hasta el 15 de mayo de 2024.

Será necesario obtener una nota media de cinco o superior para considerarse superado el programa. Esta nota media se empleará para obtener la calificación del alumno/a en la Evaluación Final.

J) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

Evaluar la programación didáctica supone evaluar la práctica docente y por ello es una estrategia muy importante para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente tendrá los siguientes criterios:

- Analizar la adecuación o no del número de sesiones dedicadas a cada unidad en función del grado de consecución de los objetivos. Con este criterio se pretende corregir el reparto de las sesiones del curso en las diferentes unidades didácticas de programaciones futuras.
- Valorar la calidad y cantidad de actividades propuestas. Con este criterio se quiere valorar si las actividades programadas son suficientes o no para la consecución de los objetivos didácticos.
- Observar durante el curso las unidades didácticas y/o bloques de saberes que presenten más complicaciones para el alumnado. Con este criterio se pretende diferenciar los saberes donde sea más necesario variar y mejorar en el futuro tanto la metodología como los materiales didácticos empleados.
- Estimar si el ordenamiento del aula favorece el desarrollo de cada unidad didáctica y la convivencia entre profesor y alumnos y entre los alumnos. Con este criterio se pretende diferenciar los tipos de ordenamientos que mejor funcionen según las situaciones de aprendizaje que se propongan.
- Comparar los resultados de las evaluaciones con los de grupos similares y cursos escolares anteriores. Con este criterio se pretende valorar los resultados del grupo, para analizar después las causas del éxito o fracaso en los mismos.
- Apreciar si las actividades propuestas responden a las expectativas e intereses de los alumnos. Con este criterio se pretende observar la satisfacción de los alumnos sobre el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

Estos criterios permitirán comprobar si se cumplen los siguientes aspectos:

- La programación está ajustada a la legalidad vigente.
- La programación es realista y se puede cumplir (en caso contrario habrá que modificarla).
- La programación es flexible y se puede adaptar a las circunstancias del aula.

- Se consiguen los objetivos planteados; los resultados académicos de los alumnos están siendo satisfactorios.
- Se atiende a la diversidad adecuadamente.

Procedimientos para evaluar la Programación didáctica:

Al final del curso se pasará una **encuesta** a los alumnos para que valoren:

- Los materiales didácticos empleados.
- Las explicaciones del profesor.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que les hayan resultado más fáciles.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos donde hayan encontrado mayores dificultades.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que consideren más interesantes.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que encuentren menos útiles.
- La objetividad de las calificaciones.
- Su satisfacción con el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

K) Indicadores de logro:

Para evaluar la práctica docente se emplearán los **indicadores de logro** que se presentan en la **tabla**:

	INDICADORES DE LOGRO:	SÍ	NO	A/V
	Indicadores referidos a los resultados de la evaluación:			
	<u>Resultados de la evaluación:</u>			
1	Analizo los resultados en cada evaluación contrastándolos con los de otras evaluaciones y/o cursos académicos.			
2	Comparo los resultados con los de otras áreas.			
3	Observo en qué momentos de la Programación se obtienen peores resultados e interpreto las posibles causas.			

	Indicadores referidos a la adecuación de los materiales y recursos didácticos y a la distribución de espacios y tiempos:			
	<u>Motivación de los alumnos:</u>			
4	Presento y propongo cada unidad didáctica y/o situación de aprendizaje, explicando su finalidad.			
5	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.			
6	Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad y aplicación en la vida real.			
7	Doy información de los progresos, así como de las dificultades encontradas.			
	<u>Presentación de los contenidos:</u>			
8	Relaciono los saberes básicos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos.			
9	Propongo a mis alumnos actividades y proyectos variados (de recuperación, ampliación, autoevaluación...)			
	<u>Recursos y organización del aula:</u>			
10	Distribuyo el tiempo adecuadamente (exposición, actividades, corrección) de acuerdo con los métodos didácticos y pedagógicos.			
11	Adopto distintos agrupamientos en función del momento y de la tarea a realizar y/o situación de aprendizaje.			
	<u>Materiales didácticos:</u>			
12	Compruebo la adecuación de los materiales didácticos que elaboro con respecto a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.			
13	Rediseño materiales en función de las necesidades del alumnado.			
14	Mantengo en orden y buen estado los materiales del aula específica.			
	Indicadores referidos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados y su contribución a la mejora del clima del aula y del centro:			
	<u>Clima del aula:</u>			

15	Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido, mediante preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.			
16	Controlo asiduamente, de diferentes modos, el trabajo de los alumnos.			
17	Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sugerencias y aportaciones tanto para la organización de las clases como para las situaciones de aprendizaje.			
	<u>Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:</u>			
18	Reviso y corrijo frecuentemente los saberes básicos, actividades de clase y de casa, adecuación de los tiempos, agrupamientos, etc.			
19	Proporciono al alumno información sobre la ejecución de las tareas y cómo mejorar.			
20	Propongo nuevas actividades a los alumnos que no adquieran alguno de los objetivos.			
21	Diversifico los instrumentos y procesos de evaluación en función de las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.			
	<u>Análisis de la práctica docente:</u>			
22	Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, teniendo en cuenta las propuestas hechas en la memoria del curso anterior.			
23	Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzo de un tema, de nuevos bloques de saberes básicos...			
24	Evalúo los aprendizajes del alumno de acuerdo con la Programación.			
25	Aplico los Criterios de calificación de acuerdo con la Programación.			
	Indicadores referidos a la eficacia de las medidas de atención a la diversidad:			
	<u>Diversidad:</u>			
26	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de cada alumno y su ritmo de aprendizaje para adaptar a ello el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
27	Me coordino con otros Departamentos para modificar y/o adaptar contenidos, actividades metodología, recursos, etc. a los diferentes ritmos de aprendizaje.			

28	Llevo a cabo las medidas de atención a la diversidad que se proponen desde el Departamento de Orientación.			
29	Elaboro adaptaciones significativas y/o no significativas para todos los alumnos que las necesitan.			
30	Me reúno con frecuencia con los profesores especialistas del Departamento de Orientación para recibir indicaciones sobre las adaptaciones curriculares.			

Los profesores que se encargan de la materia en este curso tendrán en cuenta estas apreciaciones y todas las que puedan recabar de las conversaciones que efectúen con los miembros de la comunidad educativa: alumnado, familias, equipo directivo, servicio de inspección..., para efectuar cambios pertinentes y mejoras en las programaciones didácticas de próximos cursos escolares.

Todas las conclusiones de la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente se especificarán en la **memoria final** del departamento.

L) Objetivos coeducativos y elementos transversales:

Asimismo, de acuerdo con la Ley 2/2019, de 7 de marzo, la materia contribuirá a la consecución de los siguientes objetivos coeducativos:

- a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.
- b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.
- c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.
- d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

Además, se trabajarán **elementos transversales**, como son: la comprensión lectora, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

- Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- Se propondrán actividades orientadas al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
- Por último, se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.