



Departamento de Artes Plásticas

Curso 2023/24

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1º 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)	12
C)	Métodos pedagógicos y didácticos	39
D)	Materiales y recursos didácticos	41
E)	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	32
F)	Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado	53
G)	Medidas de atención a la diversidad	54
H)	Actividades complementarias y extraescolares	55
I)	Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores	55
J)	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente	55
K)	Indicadores de logro	57
L)	Objetivos coeducativos y elementos transversales	60

I. Contextualización

- **Profesoras:**
 - **Laura Tejedor Bonhome** (grupos D y C)
 - **Juan Galindo Parodi** (grupo A)
 - **Berta Hurtado Esteban** (grupos B y E)

- **Grupos de alumnos/as:**

La materia “**Educación Plástica, visual y audiovisual**” se imparte en sus

aulas de referencia a cinco grupos con las siguientes características:

- **Grupo A:** 20 alumnos, 11 chicos y 9 chicas; una alumna presenta dislexia, y un par de ellos con dificultades de aprendizaje y organización; un alumno ha repetido de curso. Ningún alumno/a con adaptación significativa en la materia.

- **Grupo B:** 21 alumnos/as, 10 chicas y 11 chicos; grupo heterogéneo con alumnos/as con distinto ritmo de aprendizaje. Un alumno tiene alteración de la conducta y de las emociones, dificultades de gestión emocional derivadas de situación personal. Una alumna con trastorno de la atención (pendiente de diagnóstico del ámbito clínico). Un alumno presenta dificultades por condiciones personales y de historia escolar: déficit en el desarrollo de las funciones ejecutivas, con dificultades para planificar tareas y mantener la atención durante la ejecución. Una alumna Incorporación tardía al sistema educativo: desfase curricular significativo. Una alumna Dificultades en lectoescritura compatibles con dislexia. Se ha incorporado una alumna de origen marroquí con ciertas dificultades con el idioma, pero buena disposición hacia la materia y adaptación al grupo con ayuda de sus compañeras. Ningún alumno/a con adaptación significativa en la materia.

- **Grupo C:** 21 alumnos/as, 9 chicas y 12 chicos; El grupo está formado por 19 alumnos: 12 chicas y 7 chicos. No serán necesarias adaptaciones curriculares significativas en nuestra materia. Hay dos alumnos ANEAE. Uno de ellos presenta dificultades de aprendizaje con retraso en lectoescritura y dificultades en el proceso atencional. Otro alumno presenta una desventaja socioeducativa y alteraciones en la actividad y en la atención.

- **Grupo E:** 20 alumnos/as, 14 chicos y 8 chicas; tres alumnos tienen necesidades educativas específicas; un alumno presenta desventaja socioeducativa con retraso en el proceso de enseñanza aprendizaje una alumna presenta necesidades específicas de apoyo educativo con bajo rendimiento cognitivo y con inmadurez educativa, un alumno se incorpora por traslado de domicilio y debemos observar su adaptación. Ningún alumno/a tiene adaptación significativa en la materia.

- **Grupo D:** 19 alumnos/as, 8 chicas y 11 chicos; El grupo está formado por

20 alumnos: 10 chicas y 10 chicos. Una alumna necesitará adaptaciones curriculares de acceso. Un alumno presenta necesidades educativas por Condiciones personales y de historia escolar. También hay un alumno con seguimiento médico en Servicios de salud mental de Infantil Juvenil que repite curso. Un alumno presenta dificultad específica de aprendizaje: lectoescritura y razonamiento matemático. También hay dos alumnos con dificultades específicas de aprendizaje en lectoescritura y con limitaciones en matemáticas (cálculo, razonamiento y memorización de datos numéricos). Un alumno repite curso Trastorno del espectro autista y TDAH y repite curso. Dificultades específicas de aprendizaje: retraso significativo en la lectoescritura. Un alumno con incorporación tardía al sistema educativo: desfase curricular significativo. Necesidades educativas especiales asociadas al síndrome de Deleción 22Q11.2, lo que implica discapacidad visual y disglosia palatina (Dificultades significativas en la visión y en la locución) esta alumna necesitará las adaptaciones curriculares de acceso. El resto de alumnado no necesitará adaptaciones curriculares en nuestra materia.

- La **Programación Didáctica** se ha elaborado a partir de la **Normativa de Aplicación General y Específica** (apartado B.1 ESO) 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:

En relación con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Real Decreto:

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

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

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

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos

relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

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

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

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

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

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

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

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

La formación en **esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales** para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de recomendación europea se han vinculado a los **principales retos y desafíos globales del siglo XXI**, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

- **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 integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

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

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

otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis.

Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

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

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

B) 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 nueve unidades didácticas que se exponen a continuación:**

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: SI PUEDO DIBUJARLO, PUEDO ENTENDERLO		
Justificación: En esta situación de aprendizaje el alumno/a conocerá y hará un uso correcto de los instrumentos del dibujo geométrico para trazar rectas paralelas y perpendiculares y trazados geométricos básicos. Buscaremos aprendizajes a través del conocimiento del patrimonio cultural y artístico, generando producciones, individuales y colectivas con actitud de respeto y valorando las diferencias.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de con el área de Matemáticas en el trazado geométrico. Asimismo, está relacionada con la igualdad en la selección de mujeres artistas y en		

la selección de temas para sus composiciones.

Descripción:

Conocer la capacidad expresiva de los elementos básicos de la plástica.

Clasificar figuras geométricas y valorar nuestra capacidad de interpretar el mundo a través de todos nuestros sentidos.

Reconocer los lenguajes de la creación plástica tridimensional.

Implicarnos en las puestas en común en clase.

Contexto: Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula.

También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.

Temporalización: 12 sesiones

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E. 1	1.1 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
C.E. 2	2.1 2.2 2.3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
C.E.6	6.1 6.2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
C.E.7	7.1 7.2	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Saberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento

compositivo. La tipografía.	
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación. - Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra. 	
METODOLOGÍA	
Métodos, técnicas, estrategias didácticas: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en pensamiento - Aprendizaje basado en proyectos - Aprendizaje cooperativo - Técnicas y dinámicas de grupo 	
SECUENCIACIÓN	
Actividad	Recursos
A.1. Aplicar las paralelas y las perpendiculares a las producciones artísticas trabajando los valores tonales y el claroscuro.	Instrumentales Pizarra Impresos
A.2. Conocer producciones artísticas contemporáneas: Realizar una composición a partir de circunferencias y elementos de la circunferencia de Sonia Delaunay.	Audiovisuales Instrumentales
A.3. Diseñar mediante los elementos de la circunferencia una composición inspirada en distintos artistas.	Instrumentales
A.3. Diseñar una escultura con triangulaciones basada en la obra de Okuda	Instrumentales
A.4. Trazar Polígonos regulares aplicados a obras geométricas figurativas y abstractas. Polígonos estrellados. Construcción de formas geométricas en tres dimensiones.	Instrumentales Pizarra Audiovisuales
A.5. Diseñar de un mosaico a partir de los polígonos	Instrumentales

regulares y los polígonos estrellados, inspirado en el arte islámico.		
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Análisis de desempeño	A.1	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.2	Listas de control o cotejo
Observación y seguimiento	A.3	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.4	Rubrica
Análisis de desempeño	A.5	Rubrica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: LA GEOMETRÍA QUE ME RODEA

Justificación: Después de haber trabajado los trazados geométricos básicos los alumnos/as comprenderán la importancia que tiene la geometría en el arte, la arquitectura y la vida cotidiana. Los alumnos/as trabajarán las diversas formas poligonales que puede observar en manifestaciones artísticas, en la arquitectura y en su entorno. Además, tomarán contacto con el arte contemporáneo y podrán explorar de diversas propuestas artísticas abstractas y figurativas.

ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Matemáticas en el uso de herramientas técnicas del dibujo y aplicación de conceptos geométricas. Asimismo, con el área de Historia		
Descripción de los aprendizajes: Implicarnos en las puestas en común en clase. Clasificar triángulos y cuadriláteros mediante mapas conceptuales y aprender a dibujarlos. Construir polígonos regulares por el método general. Trazar polígonos estrellados. Conocer las propuestas artísticas abstractas y figurativas del arte contemporáneo.		
Contexto: Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.		
Temporalización: 10 sesiones		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos

C.E. 1	1.1 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
C.E. 2	2.1 2.2 2.3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
C.E.6	6.1 6.2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
C.E.7	7.1 7.2	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
Saberes básicos A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> - 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. <ul style="list-style-type: none"> - 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. <ul style="list-style-type: none"> - 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. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación. 		
METODOLOGÍA		
Métodos, técnicas, estrategias didácticas <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en pensamiento - Aprendizaje basado en proyectos 		

<ul style="list-style-type: none">- Aprendizaje basado en retos- Aprendizaje cooperativo- Técnicas y dinámicas de grupo		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Análisis de los elementos de la naturaleza y la relación de las formas geométricas.	Audiovisuales Del entorno	
A.2. Conocer los tipos de simetría y espirales y aplicarlas a diseños artísticos.	Audiovisuales Instrumentales	
A.3. Geometría aplicada al arte contemporáneo.	Instrumentales Impresos	
A.4. Proyecto: Diseño de un elemento basado en el entorno y la naturaleza para la portada de un libro titulado “Arte y Ciencia: mundos convergentes”, a partir de la espiral.	Instrumentales Informáticos	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Cuestionario evaluación
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.4	Rúbrica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: LA GRAMÁTICA DEL ARTE		
Justificación: Con esta situación de aprendizaje los alumnos se aproximarán a otras culturas a través del conocimiento del arte y de la danza. Se trata de investigar y generar composiciones que transmiten emociones básicas utilizando distintos recursos gráficos en cada caso.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Matemáticas en el uso de herramientas técnicas del dibujo y aplicación de conceptos geométricas. Asimismo, con el área de Historia.		
Descripción de los aprendizajes:		

<p>Distinguir y representar las formas, relacionarlas y clasificarlas jerárquicamente en un mapa conceptual descendente.</p> <p>Utilizar esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.</p> <p>Analizar la dirección de la luz y utilizarla para representar volúmenes.</p> <p>Acercarse a la Historia del arte a partir de la composición y estudiar sus formas.</p>		
<p>Contextos y espacios de aprendizaje: Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan exponer sus creaciones empleando otros espacios fuera del centro, como polideportivos públicos o escuelas de danza.</p>		
<p>Temporalización: 8 sesiones</p>		
<p>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E. 1	1.1 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
C.E. 2	2.1 2.2 2.3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
C.E.3	3.1 3.2	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<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. Arte y cultura de Cantabria. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, 		

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

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: EL BOSQUE QUE HABITO		
Justificación: Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene el color como forma de expresión. Además, los alumnos trabajarán las cualidades de los colores, las gamas cromáticas y la relación entre ellos en la elaboración de composiciones plásticas creativas con diversos materiales, técnicas y soportes. También se acercarán al origen el arte en la Prehistoria.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia en relación con el tema del arte en la Prehistoria. Asimismo, está vinculada con el área de Ciencias Naturales en el estudio de los bosques.		
Descripción: Implicarse en las situaciones de trabajo en equipo. Comprender qué son los colores y cuáles son sus cualidades. ¿Qué pasaría si los ojos no los distinguiesen? Identificar las gamas cromáticas y las relaciones que se pueden crear entre los colores. Conocer el land art. Valorar el entorno natural y garantizar su conservación y protección.		
Contexto: Esta situación de aprendizaje se realizará con salidas al bosque que rodea del centro y en el aula También se propone que puedan hacer un trabajo conjunto para difundir en localidad.		
Temporalización: 15 sesiones		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E. 1	1.1 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC.
C.E. 2	2.1 2.2 2.3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
C.E.3	3.1 3.2	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
C.E.4	4.1 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
Saberes básicos A. Patrimonio artístico y cultural. <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. <ul style="list-style-type: none"> - 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. 		
METODOLOGÍA		
Métodos, técnicas, estrategias didácticas <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en pensamiento - Aprendizaje basado en proyectos - Aprendizaje cooperativo - Técnicas y dinámicas de grupo 		
SECUENCIACIÓN		
Actividad		Recursos
A.1. Conocer el proceso creativo en los proyectos artísticos.		Audiovisuales
A.2. El color como recurso expresivo en el arte. Diseñar un círculo cromático.		Instrumentales
A.3. Proyecto: Crear un bosque encantado. Trabajo de perspectiva cromática.		Instrumentales Del entorno
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: DISEÑO MI MUNDO		
Justificación: El aprecio y valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la comprensión de su lenguajes y puesta en práctica en la realización de diversas producciones. A través de esta alfabetización visual, el alumno/a está más cerca de decodificar imágenes y desarrollar un juicio crítico sobre las mismas.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Biología y Geología, con el tema de la importancia de los hábitos saludables. También está relacionada con el área de Geografía e Historia, con el tema de la historia del arte.		
Descripción de los aprendizajes: Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental. Conocer las principales funciones de las imágenes. Identificar las principales leyes de la percepción visual y el Pantone de color.		
Contexto: Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.		
Temporalización: 10 sesiones		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E.4	4.1 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
C.E.6	6.1 6.2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
C.E.7	7.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
C.E.8	8.1	CCL1, STEM3, CD3,

	8.2 8.3	CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
Saberes básicos B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none">- El lenguaje visual como forma de comunicación.- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. <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.		
METODOLOGÍA		
Métodos, técnicas, estrategias didácticas <ul style="list-style-type: none">- Aprendizaje basado en pensamiento- Aprendizaje basado en proyectos- Aprendizaje cooperativo- Técnicas y dinámicas de grupo- Pensamiento de diseño (Design Thinking)		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Dibujar una escena aplicando distintos tipos de iconicidad.	Instrumentales	
A.2. Conocer el Pantone de color.	Audiovisuales	
A.3. Proyecto: Diseñar una zapatilla a partir del Pantone creando una tipografía expresiva, un degradado y textura a partir de líneas. Realizar una presentación oral del proyecto.	Instrumentales	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Análisis de desempeño	A.1	Rúbrica
Observación y seguimiento	A.2	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.3	Lista de control o cotejo Rúbrica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: EL CÓMIC		
Justificación: Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene el clima en nuestra vida diaria y, por tanto, por qué es importante cuidar el planeta. Además, los alumnos trabajarán la escritura del diario y comprenderán su estructura. El cómic es un modelo textual muy cercano a los alumnos/as por lo que será más fácil relacionarlo con su contexto más cercano.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Conocimiento del Medio (Naturales) con el tema del clima y los paisajes y la importancia de conocer las características climáticas, orográficas y ecosistémicas del territorio que se habita.		
Descripción de los aprendizajes: Conocer los orígenes y la evolución del cómic, así como sus géneros y estilos más populares. Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic. Organizar los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic. Expresar movimiento y estados de ánimos, mediante gestos y expresiones faciales. Analizar y comparar obras y las de sus compañeros.		
Contextos y espacios de aprendizaje: Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.		
Temporalización: 12 sesiones		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E. 2	2.1 2.3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
C.E.3	3.1	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
C.E.4	4.1 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
C.E.5	5.1 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

C.E.7	7.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Saberes básicos B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. 		
METODOLOGÍA		
Métodos, técnicas, estrategias didácticas <ul style="list-style-type: none"> - Gamificación - Aprendizaje basado en pensamiento - Aprendizaje basado en proyectos - Aprendizaje cooperativo - Técnicas y dinámicas de grupo - Pensamiento de diseño (Design Thinking) 		
SECUENCIACIÓN		
Actividad		Recursos
A.1. Conocer la historia y evolución del cómic.		Audiovisuales
A.2. Diseñar un cómic utilizando los elementos expresivos del cómic y la novela gráfica sobre el clima del planeta.		Instrumentales
A.3. Proyecto: Creación de un fanzine a partir de distintos cómics realizados por el alumnado.		Informáticos Instrumentales
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Cuestionario de evaluación
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7:

ME COMUNICO Y REIVINDICO		
FOTOGRAFÍA E IMAGEN EN MOVIMIENTO		
Justificación: Después de la situación de aprendizaje trabajada sobre los lenguajes secuenciados a través del cómic, los alumnos trabajarán la imagen fija y en movimiento a través de la fotografía, el cine y las animaciones. También adquirirán destrezas en la realización de proyectos visuales y audiovisuales, así como establecer relaciones entre la fotografía y el cine. Además, reconocerán los primeros movimientos del arte contemporáneo desde una perspectiva de género.		
ETAPA: ESO	CURSO: 1º	EPVA
Vinculación con otras áreas: Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Historia en la aproximación a la sociedad y al arte contemporáneo.		
Descripción de los aprendizajes: Llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas. Conocer el funcionamiento de la cámara fotográfica. Comprender el origen y la evolución del cine y su influencia en las producciones. Identificar los elementos esenciales para grabar una película o crear una animación. Reconocer los primeros movimientos del arte contemporáneo y relacionarlos con la fotografía o el cine.		
Contexto: Esta situación de aprendizaje se realizará tanto en el aula como en el centro y su entorno.		
Temporalización: 15 sesiones		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
C.E. 2	2.1	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
	2.2	
	2.3	
C.E.3	3.1	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
	3.2	
C.E.4	4.1	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
	4.2	
C.E.5	5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
	5.2	
Saberes básicos A. Patrimonio artístico y cultural.		

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.

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

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

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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

METODOLOGÍA

Métodos, técnicas, estrategias didácticas		
<div><div></div><div>- Aprendizaje basado en pensamiento</div><div>- Aprendizaje basado en proyectos</div><div>- Aprendizaje basado en retos</div><div>- Aprendizaje cooperativo</div><div>- Técnicas y dinámicas de grupo</div></div>		
SECUENCIACIÓN		
Actividad	Recursos	
A.1. Aproximarse al conocimiento de la Poesía visual.	Audiovisuales Libro de artistas	
A.2. Realizar un montaje con collage entorno a la obra fotográfica de Ciuco Gutiérrez.	Instrumentales	
A.3. Realizar un safari fotográfico con una gama cromática específica por el centro educativo.	Del entorno Informáticos	
A.3. Realizar un guion para un corto en Stop motion.	Instrumentales	
A.4. Proyecto: Creación de un cortometraje de animación con distintas técnicas.	Informáticos	
EVALUACIÓN		
Procedimiento	Actividad	Instrumento
Observación y seguimiento	A.1	Observación diaria
Análisis de desempeño	A.2	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.3	Rúbrica
Análisis de desempeño	A.4	Rúbrica

Distribución temporal de estas unidades didácticas:

Primera evaluación:

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

Segunda evaluación:

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

Tercera evaluación:

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

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

C) 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, aprendizaje basado en proyectos y ludificación. El alumnado trabajará de forma individual con frecuencia, pero también se fomentará el trabajo cooperativo (en parejas y en pequeño grupo). 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.

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

	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7
Aprendizaje basado en pensamiento	X	X	X	X	X	X	X
Aprendizaje basado en proyectos	X	X	X	X	X	X	X
Aprendizaje	X	X	X	X	X	X	X

cooperativo							
Aprendizaje basado en retos		X					X
Ludificación (gamificación)			X			X	
Pensamiento de diseño (Design Thinking)					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.

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

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será continua, formativa e integradora, según se establece en el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. En este sentido, además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

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

- **Procedimientos de observación y seguimiento sistemático del trabajo y desempeño del alumno. 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.
- **Procedimientos para el análisis de desempeño: portafolio, proyectos, trabajos de investigación, cuaderno del alumno. 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.
- **Procedimientos para el análisis del rendimiento: pruebas orales, escritas, o pruebas prácticas.** Se trata de incluir distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.)

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.
- **Observación diaria:** Diario de clase de la profesora para registrar lo que sucede en el aula día a día.

Asimismo, actuarán distintos **agentes evaluadores**; heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.

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...
- **Presentaciones orales:** Se favorecerá la participación oral del alumnado en presentaciones individuales o en grupo.

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 1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, 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. (15 %)	Portfolio Proyecto	Observación diaria Rúbrica de evaluación de proyecto
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. (10 %)	Proyecto	Rúbrica
CE 2	2.1. Explicar, de forma razonada, la	Proyecto	Rúbrica

	importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un 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 Proyecto	Rúbrica Cuestionario de evaluación
	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 Proyecto	Rubrica
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. (10 %)	Portfolio Proyecto	Observación diaria Rubrica
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando	Portfolio Proyecto	Rúbrica

	racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos. (10 %)		
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 artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. (5 %)	Portfolio Proyecto	Rúbrica
	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 %)	Portfolio Proyecto	Rúbrica 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	Portfolio Proyecto	Observación diaria Rúbrica

	herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos. (30 %)		
--	---	--	--

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 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. (5 %)	Proyecto	Rúbrica
	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. (5 %)	Proyecto	Observación diaria Rúbrica
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 comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	Portfolio Proyecto	Rúbrica

	(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%)	Proyecto	Rúbrica
	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. (2,5 %)	Proyecto	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. (10%)	Proyecto	Rúbrica
	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. (2,5 %)	Proyecto	Observación diaria Rúbrica
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	Portfolio Proyecto	Rúbrica

	<p>sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. (5 %)</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. (2,5%)</p>	<p>Portfolio Proyecto</p>	<p>Rúbrica</p>
CE 5	<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. (15 %)</p>	<p>Proyecto</p>	<p>Rúbrica</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. (15 %)</p>	<p>Portfolio Proyecto</p>	<p>Rúbrica Lista de control</p>
CE 6	<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</p>	<p>Proyecto</p>	<p>Rúbrica</p>

	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. (2,5 %)		
	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. (10 %)	Portfolio Proyecto	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. (5 %)	Proyecto	Rúbrica
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	Proyecto	Rúbrica

	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. (2,5 %)		
	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. (5 %)	Portfolio Proyecto	Rúbrica Observación diaria
	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. (2,5 %)	Portfolio Proyecto	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 comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (5 %)	Proyecto	Rúbrica

	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%)	Proyecto	Rúbrica Cuestionario evaluación
	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. (10 %)	Proyecto	Rúbrica Observación diaria
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. (10%)	Proyecto	Rúbrica
	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	Rúbrica
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 Proyecto	Rúbrica

	tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. (10%)		
	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%)	Portfolio Proyecto	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. (20 %)	Proyecto	Rúbrica
	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. (20 %)	Proyecto	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	Proyecto	Rúbrica

	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 %)		
--	---	--	--

- 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 (11%)	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. (6,66%)
	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. (5%)
CE 2 (16%)	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. (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 %)
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a

	<p>cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases. (5,83 %)</p>
<p>CE 3 (10 %)</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. (6,66 %)</p>
	<p>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. (2,5 %)</p>
<p>CE 4 (7,5 %)</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. (5 %)</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. (2,5 %)</p>
<p>CE 5 (30 %)</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. (15 %)</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. (15 %)</p>
<p>CE 6</p>	<p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto</p>

(7,5 %)	(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. (2,5 %)
	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%)
CE 7 (15 %)	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. (15 %)
CE 8 (3 %)	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. (0,83 %)
	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. (1,66 %)
	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.

	(0,83 %)
--	-----------------

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

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

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

A aquellos alumnos 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. De este modo, podrán recuperar la materia.

Asimismo, se diseñarán actividades de refuerzo para aquellos alumnos que por sus circunstancias lo pudieran. Las medidas de refuerzo “específicas”, serán elaboradas en casos concretos de necesidad, partiendo de la observación de aquellas dificultades que el alumno/a pueda tener y que le impide avanzar de manera notable.

G) Medidas de atención a la diversidad:

El hecho de que el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria presenta diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones es algo no sólo admitido a priori, sino que, como consta en el Proyecto Curricular del Centro, debe ser calibrado en su magnitud exacta por lo que se refiere al grupo concreto de alumnos con los que vamos a trabajar en la etapa. Además, la atención a la diversidad de los alumnos y alumnas debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

La programación de “Educación plástica, visual y audiovisual” tiene en cuenta aquellos saberes en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo. Tal es el caso

de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución más especializado.

La programación considera también que no todo el alumnado adquiere al mismo tiempo y con la misma intensidad los saberes tratados. Por eso, está diseñada con el fin de asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos/as al final de la etapa, dando oportunidades para que estos alumnos las competencias específicas no adquiridas en su momento. Por este motivo se retoman en tercero de ESO los saberes básicos de la materia, garantizando su comprensión por parte de todo el alumnado.

La atención a la diversidad está contemplada también en la metodología y en las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula. Estas estrategias afectan fundamentalmente a la adquisición de las competencias específicas y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades y proyectos.

La enseñanza de saberes se apoya generalmente en imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico y metodológico que mejor se acomode a cada alumno/a.

La atención a la diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados, elaborados en su mayoría por el profesor. En el transcurso de las unidades didácticas se establecerán una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias individuales de los alumnos y alumnas, y se seleccionarán los materiales curriculares complementarios, de refuerzo y/o de ampliación, que faciliten alcanzar esos objetivos.

En este curso ningún alumno/a tiene una adaptación significativa. Siguiendo las instrucciones del Departamento de Orientación, se harán las adaptaciones que se precisen.

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.

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

Ningún alumno/a tiene esta materia pendiente de cursos anteriores puesto que es una asignatura nueva para el alumnado que inicia la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Para aquellos el alumnado que una vez acabado el curso le quede pendiente la asignatura, se elaborará un **Programa de recuperación de pendientes**. Este programa incluirá criterios de evaluación, actividades de recuperación y fechas de entrega. Se ocupará de su seguimiento y evaluación el jefe del Departamento de Artes Plásticas, o bien en su caso, el profesor del departamento que diera clase al alumno/a con la materia pendiente.

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 de los 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.			

Las profesoras 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: alumnos, padres, 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.