

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

**1º ESO
Y
3º ESO**

CURSO 2025-2026

IESO “LAS VILLUERCAS”

GUADALUPE

MARÍA ROJAS CORTIJO

LOURDES MUÑOZ GODOY



Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	CONFIGURACIÓN DEL DEPARTAMENTO	3
3.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	3
4.	SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO..... SABERES BÁSICOS PARA 1º ESO.....	8 10
5.	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS: CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS	14
6.	CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.....	18
7.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN..... CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 1º ESO	19 19
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 3º ESO	22
8.	PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	25
9.	SITUACIONES DE APRENDIZAJE..... SITUACIONES DE APRENDIZAJE/UD 1º ESO	27 28
	SITUACIONES DE APRENDIZAJE/UD 3º ESO	53
10.	METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES	79
11.	MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	80
12.	PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN ALGUNA MATERIA.....	86
13.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	86
14.	INDICADORES DE LOGRO	90



1. INTRODUCCIÓN

Las presentes programaciones se plantean para alumnos de la etapa de enseñanza secundaria, en el centro I.E.S.O. LAS VILLUERCAS de la localidad de Guadalupe durante el curso 2025-2026

Programar y planificar la actividad educativa es una tarea inherente al desempeño del ejercicio profesional de la docencia y contribuye, de manera directa, a la adecuación y mejora de las prácticas. Si cualquier ámbito, iniciativa o cometido, que pretenda objetivos o fines, acude a estrategias y elementos de planificación, todavía son más necesarios en el caso del sistema educativo, cuyas finalidades y propósitos últimos adquieren una relevancia mayor: facilitar al alumnado un grado de formación que permita el desenvolvimiento personal y social satisfactorio, a partir de competencias y objetivos educativos que faculten para el aprendizaje permanente a lo largo de la vida y el desarrollo laboral y profesional.

Por su propia naturaleza y alcance, el sistema educativo ha de asegurar una formación común y garantizar la validez de los títulos correspondientes. De ahí la definición de los aspectos básicos del currículo, como enseñanzas mínimas que se prescriben en el ordenamiento del sistema. Las Administraciones educativas, por su parte, establecen y completan el currículo de las correspondientes enseñanzas y los centros docentes desarrollan, ajustan y concretan el currículo teniendo en cuenta las realidades propias y las distintas situaciones del alumnado.

La programación que se realiza corresponde, entonces, al ámbito del centro educativo y orienta las prácticas docentes correspondientes a la materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Esta programación se ha basado en la siguiente normativa legal tanto de ámbito estatal como de ámbito autonómico:

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), introduce en la anterior redacción de la norma importantes cambios, muchos de ellos derivados, tal y como indica la propia ley en su exposición de motivos, de la conveniencia de revisar las medidas previstas en el texto original con objeto de adaptar el sistema educativo a los **retos y desafíos del siglo XXI**, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020/2030.

La ley reformula, en primer lugar, la definición de currículo, enumerando los elementos que lo integran y señalando a continuación que su configuración deberá estar orientada a facilitar el desarrollo educativo de los alumnos y las alumnas, garantizando su formación integral, contribuyendo al pleno desarrollo de su personalidad y preparándolos para el ejercicio



pleno de los derechos humanos, de una ciudadanía activa y democrática en la sociedad actual, sin que en ningún caso pueda suponer una barrera que genere abandono escolar o impida el acceso y disfrute del derecho a la educación. Se hace hincapié en el hecho de que esta formación integral necesariamente debe centrarse en el **desarrollo de las competencias**, tal como aparecía ya en el texto original.

Los currículos básicos de la Educación Secundaria Obligatoria vienen establecidos por el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**. En este marco, y en el ejercicio de las competencias propias, la Consejería de Educación y Empleo de la Comunidad Autónoma de Extremadura ha concretado los elementos constitutivos del currículo en el **Decreto 110/2022, de 22 de agosto**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, ambos para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Para la elaboración del presente documento, se tendrán también en cuenta, las directrices de la **INSTRUCCIÓN 14/2025, de 19 de junio**, de la Secretaría General de Educación y Formación Profesional por la que se unifican las **actuaciones correspondientes al inicio y desarrollo del curso escolar 2025/2026** en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura que imparten enseñanzas de educación infantil, educación primaria, educación especial, educación secundaria obligatoria, bachillerato, formación profesional o enseñanzas de régimen especial, así como el **Decreto 228/2014, de 14 de octubre**, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad. Posible que se publique algo. Ya viene algo en la admisión del alumnado, y la **Orden de 9 de diciembre de 2022** por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. CONFIGURACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Durante el curso escolar 2025-2026, la materia de EPVA en el IESO Las Villuercas (Guadalupe) será impartida por Lourdes Muñoz Godoy

- EPVA de 1º de ESO: 12 alumnos.
- EPVA de 3º de ESO: 18 alumnos.

Pertenecen al Departamento Múltiple (formado por Música, Tecnología, Educación Física, EPVA y Religión) y al Departamento SocioLinguístico, (formado por Lengua y literatura, Geografía e Historia, Francés, Inglés, Economía y Emprendimiento, Emprendimiento Social y Sostenibilidad, Introducción a la Filosofía y Unión Europea).



3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas planteadas son ocho y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y elaborando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unos criterios previos. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de apreciar la obra artística a lo largo de la historia, expresar opiniones sobre obra artística, analizar mensajes visuales actuales o recientes, realizar obra artística con diversas técnicas, emplear formas geométricas, utilizar programas informáticos de creación y manipulación de imágenes y estudiar al público potencial de sus obras.

1 Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.

El estudio de diversas manifestaciones artísticas de la historia permite al alumnado construir una estructura de pensamiento que le ayude a entender y disfrutar de los distintos períodos históricos y las distintas manifestaciones artísticas y culturales del presente. Este estudio lo hará más consciente de la importancia de la protección del patrimonio cultural, le ayudará a valorar la diversidad personal y cultural y le proporcionará confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo así al logro de algunos de los retos del siglo XXI.

Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos períodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enriquecimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

2 Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.

El conocimiento progresivo de los aspectos que intervienen en la creación artística hasta conseguir llegar a adquirir la capacidad de analizarlos permite al alumnado progresar en sus conocimientos y en sus capacidades expresivas y que asimilen como cotidiano y provechoso el intercambio de información y opiniones con otros, fomentando la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrando una actitud abierta y receptiva a nuevas ideas. De este



modo, se trabaja la consecución de algunos retos del siglo XXI, como son la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y regulación de la incertidumbre y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones, así como fundamentar y expresar su opinión.

3 Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

En un mundo en el que se reciben permanentemente mensajes construidos mediante estímulos visuales, muy significativamente en redes sociales de internet y medios de comunicación de masas en general, se hace necesaria una formación técnica para interpretar y evaluar su veracidad. Conocer las técnicas de diseño de mensajes visuales permite al alumnado entender o interpretar las posibles intenciones de los creadores de esos mensajes visuales. Puesto que, del mismo modo que saber leer no significa saber comprender, la lectura de imágenes necesita de una formación previa. Este espíritu crítico permite la consecución de ciertos retos del siglo XXI, como son el compromiso ciudadano y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

4 Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.

La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud. Estos aprendizajes sobre técnicas y



materiales propician la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el respeto al medioambiente y la consecución de una vida saludable, ambos retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen.

5 Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.

El lenguaje artístico permite a los seres humanos expresar pensamientos, sentimientos e ideas personales y para ello hay que unir el conocimiento de técnicas de expresión gráfico plásticas con la capacidad de conocernos y saber qué es lo que queremos comunicar. Por tanto, el desarrollo de la identidad personal del alumnado y el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias es indispensable. Para promover el autoconocimiento hay que hacerse preguntas sobre nuestra propia personalidad y sobre la sociedad que nos rodea. Y para expresarse adecuadamente hay que conocer las técnicas que encajan con el tipo de mensaje que queremos enviar. Por todo esto es necesario promover en el alumnado la curiosidad y el espíritu crítico, tanto para aprender técnicas artísticas como para entenderse a sí mismo y al contexto social en el que se desarrolla como persona.

El desarrollo de esta competencia permite el logro de ciertos retos del siglo XXI, como son la aceptación y regulación de la incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

6 Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

La geometría está presente en distintos ámbitos de nuestra vida diaria, tanto en la naturaleza como en las creaciones humanas. En concreto, las formas geométricas se utilizan en distintos campos como son la arquitectura, las distintas disciplinas del diseño o de las ciencias. Por ello es importante que el alumnado aprenda a reconocer formas geométricas y a representarlas. Estas técnicas de representación permiten tanto reproducir lo que se ve como simplificar y transformar la realidad para crear formas y espacios nuevos, teniendo en cuenta



que sean funcionales, inclusivos y respetuosos con el medioambiente.

El compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión son algunos de los retos del siglo XXI que se trabajan desde esta competencia.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

7 Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales.

La aceptación y regulación de la incertidumbre, así como la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, unidas al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, además de la valoración de la diversidad personal y cultural permiten que el alumnado consiga superar algunos de los retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

8 Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar sentimientos y opiniones propias, pero otras muchas se realizan para conectar con un público concreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

Por último, el alumnado habrá comprendido que todas estas técnicas deben ser usadas de forma ética, ya que en nuestra vida cotidiana se encuentran innumerables ejemplos de manipulación utilizando técnicas artísticas que simulan informar, cuando lo que hacen es jugar con las emociones.



También se posibilita mediante esta competencia la adquisición de algunos retos del siglo XXI, tales como el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, el consumo responsable, el respeto al medioambiente y la promoción de un modo de vida saludable.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales. Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

4. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primero a tercero de ESO es una materia obligatoria que deberá sentar las bases mínimas para la alfabetización en comunicación audiovisual y expresión artística, dado que el alumnado podría no volver a cursar la materia en un futuro. En cuarto de ESO, la materia que la continua, Expresión Artística, es de carácter opcional y su currículo se corresponde con una ampliación de la materia de primero a tercero. Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y contribuir a que el alumnado alcance el Perfil de salida de la enseñanza básica.

Así mismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI.

Los saberes básicos propuestos para Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de la materia, asociadas a los conceptos de investigación, reflexión, análisis moral, expresión, experimentación, disfrute y empatía.

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros, analizar y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever, y utilizar los conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo. La reflexión previa sobre el proceso creativo, la organización del trabajo, la colaboración entre iguales y el uso responsable del material se ponen en práctica en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.



Los saberes básicos han sido seleccionados para que el alumnado aprenda a interpretar y a producir imágenes y formas. Estas dos competencias están interrelacionadas debido a que saber interpretar permite aprender a crear obra propia a partir del trabajo de otros.

Por un lado, saber interpretar permite a las personas pensar y actuar con más criterio, siendo capaces de entender y de decidir, y por ello ser responsables de sus actos, así como activos y conscientes de sus obligaciones y derechos. Diariamente se reciben infinidad de mensajes visuales y audiovisuales, que sin una formación adecuada, no se comprenderían adecuadamente.

Por otro lado, los saberes básicos también permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr con éxito expresar sensaciones, sentimientos y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes en esta materia son utilizados para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas enunciados en la Agenda 2030, que la humanidad debe superar, utilizando códigos visuales y audiovisuales.

Los bloques de saberes se estructuran en cuatro bloques que se resumen a continuación.

En el bloque A se encuentran saberes relacionados con todo tipo de creaciones artísticas a lo largo de la historia, desde las más antiguas a las más actuales, acercándose también a las manifestaciones en nuestro entorno más cercano y contemplando una perspectiva de género en todas ellas.

El bloque B engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales, tales como el uso integrado de texto, ilustración y colores o los criterios compositivos de los distintos elementos que forman el mensaje visual.

El bloque C propone el aprendizaje de técnicas y usos de materiales en el proceso de creación artística. También describe las fases y naturaleza de los procesos creativos y nos permitirá un acercamiento a la geometría como elemento integrado en las producciones artísticas.

Finalmente, el **bloque D** se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual. Asimismo, abordan sus funciones, finalidades y contextos y se incluyen también nuevas herramientas y formatos de creación audiovisual.

SABERES BÁSICOS PARA 1º ESO

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

A.1. Historia del arte.

 A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.2. Historia de la arquitectura.

 A.2.1. Patrimonio arquitectónico.



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

B.1. Percepción y comunicación visual.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

C.1. Técnicas artísticas.

C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.

C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C.2. El proceso creativo.

C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

C.3. Geometría.

C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.

C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.

C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.

D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.

D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.

D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.

D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.

D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.



- D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
- D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
- D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
- D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
- D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
- D.3.9. Nuevos formatos digitales.

SABERES BÁSICOS PARA 3º ESO

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

A.1. Historia del arte.

- A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
- A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

A.2. Historia de la arquitectura.

- A.2.1. Patrimonio arquitectónico.
- A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.

- B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
- B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.

- B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
- B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

- B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

C.1. Técnicas artísticas.



C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.

C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C.2. El proceso creativo.

C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

C.3. Geometría.

C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.



- C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
- C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
- C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.

- D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
- D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- D.1.3. Desinformación y manipulación.

D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.

- D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
- D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
- D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
- D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.

D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.

- D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
- D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
- D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
- D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
- D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
- D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
- D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
- D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
- D.3.9. Nuevos formatos digitales.
- D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
- D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtitulado y audiodescripción
- D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.



5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS: CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia; en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias, y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Para comenzar, se presenta el análisis de las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se organiza en dos ejes estructurales sobre los que se establecen estas conexiones. Estos dos ejes equivalen a dos capacidades, que son crear y comprender obra artística y mensajes visuales. La comprensión se compone de una primera fase de percepción y una segunda fase de análisis, el cual requiere de un aprendizaje para ser riguroso. Muchos confunden percibir con comprender. Todos percibimos, pero no todos comprendemos lo que vemos.

Del análisis de la obra artística se ocupan especialmente las competencias específicas 1, 2 y 3, que aportan conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de las otras competencias. Las competencias específicas 4 y 6 aúnan análisis y creación y las competencias específicas 5, 7 y 8 se centran en la práctica.

Del mismo modo, se pueden establecer otras relaciones entre competencias específicas de la materia. Así, por ejemplo, el alumnado al crear obra artística analizará las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes proyectos artísticos (competencia específica 4), mostrando interés por utilizar distintos programas informáticos (competencia específica 7), desarrollando y compartiendo proyectos, de forma individual o colectiva con una finalidad preestablecida (competencia específica 8).

Por otra parte, el hecho de reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano (competencia específica 1) le llevará a poder expresar opiniones sobre su propia obra o la ajena (competencia específica 2), exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad (competencia específica 5).



Asimismo, analizando manifestaciones culturales y artísticas y descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas (competencia específica 4), se desarrolla la competencia para interpretar las intenciones, declaradas o no, de los autores (competencia específica 3), entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia personal de los individuos y de los grupos sociales en los que están integrados y que, por ello, deben ser protegidas y conservadas (competencia específica 1).

Y, finalmente, la utilización de forma creativa de programas informáticos de dibujo (competencia específica 7) facilitará la recreación de formas geométricas presentes en la naturaleza (competencia específica 6).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa se exponen a continuación las más significativas.

En primer lugar, la competencia específica 1 de Educación Plástica Visual y Audiovisual permite entender los distintos períodos históricos y reconocer la importancia que las manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, por lo que muestra un paralelismo con las competencias 1 y 2 de Geografía e Historia, centradas en la búsqueda y organización crítica de información para adquirir conocimientos, y en desarrollar un pensamiento crítico para construir la propia identidad y enriquecer el acervo común. Al mismo tiempo está relacionada con la competencia específica 3 de Formación y Orientación Personal y Profesional, que se orienta al respeto a lo diferente mediante el conocimiento del ser humano, sus sociedades y culturas. En lo que respecta a la competencia específica 2, orientada a capacitar al alumnado para la expresión de opiniones sobre aspectos diversos de la producción artística para que disfrute de la argumentación y el intercambio de opiniones en el aula, se aprecian grandes similitudes con la competencia específica 3 de Lengua Castellana y Literatura, la cual fomenta la producción de textos con coherencia, fluidez y en el registro adecuado posibilitando interacciones orales para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.

La competencia específica 3 posibilita al alumno el análisis de mensajes visuales, tanto fijos como secuenciados, así como la interpretación de las intenciones de los autores. Aquí se encuentra una conexión con las competencias 5 y 10 de Lengua Castellana y Literatura, las cuales permiten producir textos escritos coherentes que den respuesta de manera eficaz y creativa a cualquier demanda comunicativa, así como textos orales fluidos que les permitan participar en interacciones orales de manera activa e informada. También se establece una



relación con la competencia 9 de Geografía e Historia, por estar centrada está en la valoración de las aportaciones de nuestro país a la construcción de la cultura mundial y de un mundo más solidario, sostenible y justo.

La cuarta competencia específica, explorar y aplicar las técnicas y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, apreciando las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas, facilitará también la consecución de la competencia específica 3 de Economía y Emprendimiento, la cual está orientada a favorecer la progresión con visión creativa y emprendedora mediante actuaciones locales y globales, buscando y creando oportunidades de mejora para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

La competencia específica 5 se dirige a la realización de obras artísticas creativas utilizando herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, y en las que se combinen racionalidad, sentido crítico y sensibilidad, para exponer una visión del mundo, emociones y sentimientos. Por todo ello se aprecia una relación directa con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos en la medida en que esta contribuye a construir una adecuada autoestima y valoración del entorno, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza. Y simultáneamente se establece una conexión con la competencia específica 2 de Geografía e Historia por cuanto esta se ocupa de indagar y elaborar productos sobre problemas relevantes en la actualidad, desarrollando un pensamiento respetuoso con las diferencias y contribuyendo a la construcción una identidad propia y al enriquecimiento del patrimonio común.

En lo que respecta a la competencia específica 6, ser sensibles y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el arte y nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas con una actitud de disfrute, ciertamente se establece conexión con las competencias específica 6 y 7 de Matemáticas que implican el reconocimiento e interconexión de conceptos matemáticos en situaciones y contextos diversos, así como su aplicación en situaciones reales y en otras materias. Y, por otro lado, también se relaciona con la competencia específica 2 de Biología y Geología, centrada en identificar y seleccionar información para organizarla y dar respuesta a cuestiones relacionadas con la biología y la geología.

En séptimo lugar, utilizar programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas disfrutando de la experimentación y de los resultados, competencia específica 7, tiene una relación estrecha con la competencia específica 2 de Tecnología y Digitalización, que busca soluciones eficaces e innovadoras a partir de actitudes creativas y aplicando conocimientos interdisciplinares, en trabajos cooperativos.



Por último, la competencia específica 8 facilitará a nuestro alumnado desarrollar y compartir proyectos de forma colectiva conociendo las herramientas adecuadas y las características del público potencial, de modo que pueda valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. Indudablemente se percibe aquí una relación con la competencia específica 2 de Economía y Emprendimiento, focalizada en el trabajo colaborativo y la constitución de grupos de trabajo que fomenten habilidades sociales, de comunicación e innovación para aplicar todo ello a distintos contextos y desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras. Y también se puede conectar con la competencia específica 10 de Lengua Castellana y Literatura por cuanto fomenta el diálogo y la convivencia democrática aplicándolos a la resolución de conflictos, haciendo siempre un uso eficaz, ético y respetuoso del lenguaje.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con el descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover la conservación del patrimonio cultural, y con el descriptor 1 de la competencia ciudadana por el análisis de obra artística de distintas épocas y culturas para entender la relación entre el arte y la sociedad que lo genera.

La competencia específica 2 se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales al referirse al análisis de las intencionalidades de las manifestaciones artísticas. Asimismo, se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral, como de forma escrita y multimodal.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia en comunicación lingüística al estar relacionada con el descriptor 3 que se promueve el contrastar la información, evaluando su fiabilidad, evitando los riesgos de manipulación y desinformación. Y para analizar el mensaje se utilizan métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, tal como se indica en el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Además, implica realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y fiabilidad, por lo que esta competencia específica se relaciona con el descriptor 1 de la competencia digital. Y, finalmente, se relaciona con el descriptor 4 de la competencia ciudadana por analizar problemas éticos de la actualidad.

La competencia específica 4 se relaciona con el descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales que se refiere a la correcta utilización de técnicas artísticas valorando



las oportunidades de desarrollo personal que generan, y con el descriptor 3 de la competencia emprendedora, puesto que en los procesos de creación se desarrollan ideas valiosas que aportan oportunidades para aprender.

La competencia específica 5 está vinculada con la competencia en conciencia y expresión culturales a través del descriptor 3, que se refiere a la capacidad de expresar sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas y del descriptor 2 por aprender del estudio de obra artística estudiando sus técnicas y sus intencionalidades.

La competencia específica 6 se puede relacionar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en determinadas situaciones, y está conectada con el descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

La competencia específica 7 está conectada con la competencia digital y su descriptor 2 por utilizar el entorno digital para construir conocimiento y contenidos, en este caso obra artística, y también con el descriptor 5, que habla de resolver retos por medio de aplicaciones informáticas.

Finalmente, la competencia específica 8 tiene vinculaciones importantes con la competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de forma razonada y planificada, valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor 4 de conciencia y expresión culturales, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que estos suponen.

6. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación individualizada implica como prerequisito, partir de una evaluación inicial. A tal fin, podemos establecer como objetivos de la evaluación inicial:

Conocer la situación inicial en la que se encuentra el alumno/a.

Detectar las causas o motivos de dicha situación, de cara a la resolución de la misma.

Adaptar objetivos, contenidos, metodologías y actividades, así como criterios de evaluación, en función de las características, peculiaridades y necesidades de nuestros alumnos/as.

Esta adaptación se puede hacer a nivel individual, o a nivel grupal.



Esta evaluación inicial generalmente se realizará a nivel de grupo – clase al comienzo de curso y durante el primer mes, lo que nos permitirá conocer al grupo de alumnos/as con los que vamos a trabajar. Para ello contamos con las siguientes herramientas/instrumentos:

- Pruebas iniciales relacionadas con el área de educación plástica. Estas pruebas se elaborarán teniendo en cuenta cuáles son los conocimientos previos que han de poseer nuestros alumnos/as para abordar satisfactoriamente los nuevos contenidos. Nos permitirá evaluar los conocimientos y competencias básicas correspondientes al nivel de procedencia de los alumnos/as.
- Observación sistemática en el aula.
- Información de otros profesores/as.
- Escalas de observación
- Cuestionarios
- Listas de control

La evaluación inicial tendrá carácter de continua por los siguientes motivos:

- Permite realizar ajustes o modificaciones en cualquiera de los componentes de la programación del aula, evidenciados por la práctica.
- Evaluamos la marcha general del programa cuando todavía es posible intervenir de cara a optimizar el proceso educativo.
- Este tipo de evaluación implica concebir el currículo como instrumento abierto y flexible.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 1º ESO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.



Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.



Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).



Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 3º ESO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.



Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo,



haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

CALIFICACIÓN

Al final de cada una de las evaluaciones y al finalizar el curso académico se llevará a cabo una valoración sobre los objetivos y las competencias clave alcanzados por cada alumno que se expresará en un número entero de 0 a 10. Para poder llegar a una calificación tendremos



en cuenta que el Decreto 110/2022 establece que los criterios de evaluación serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia.

¿Cuál será la ponderación de cada criterio de evaluación? Para conocer este dato, primero tenemos que conocer cuál será el peso de cada competencia específica. En nuestra programación, hemos decidido asignar el mismo peso a cada competencia específica. Como dentro de cada competencia específica hay varios criterios de evaluación, hemos acordado dar el mismo peso en la ponderación a cada uno de ellos:

8. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

La evaluación del alumnado será formativa y continua, con un control y seguimiento frecuente e individualizado de los resultados, de los que se informará periódicamente a las familias, y que permitirá la adopción inmediata de medidas de refuerzo cuando proceda.

Estará basada en los datos e información recogidos de los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación:

- Rúbricas, se utilizarán especialmente para la evaluación de las producciones de los alumnos que formarán parte de las actividades diarias y para las exposiciones orales de trabajos.
- Escalas de valoración y registro anecdótico donde reflejaremos los datos observables de las actividades diarias del aula: láminas, dibujos, ejercicios, juegos, preguntas orales, debates, charlas, esquemas y resúmenes que demuestren haber asimilado de forma competencial los contenidos.
- Otros instrumentos: como las pruebas objetivas de emparejamiento, verdadero o falso u opción múltiple, o los ejercicios TIC (como las actividades realizadas por los alumnos en su ordenador) y exámenes escritos.
- La actitud en clase será evaluada atendiendo al seguimiento sistemático en cada periodo



lectivo de aquellas actividades propuestas en clase y que tienen como finalidad la correcta adquisición de los objetivos, las competencias clave y las competencias específicas de la materia de Plástica.

-Asistencia y participación en las actividades complementarias y extraescolares.

Los alumnos serán informados de las rúbricas de evaluación utilizadas en los distintos instrumentos de evaluación.

La nota de la evaluación ordinaria será el resultado del trabajo realizado a lo largo de todo el curso teniendo en cuenta todos los procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados, la evolución y cualquier otro aspecto importante a considerar que demuestre el grado de adquisición de las competencias y objetivos.

Los criterios de calificación para los ACNEES, varían teniendo en cuenta sus dificultades de aprendizaje. Se valorará la actitud, el trabajo diario y los resultados de las pruebas realizadas para comprobar el progreso en su adaptación curricular.

9. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Se proponen el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las actividades, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados. Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.



A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los



Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medio ambiente y la defensa de los derechos humanos.

Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo se evalúa el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE/UD 1º ESO.

1. Exploración de Elementos Visuales:

Objetivo: Desarrollar la comprensión de los elementos visuales en el arte y la importancia de su uso en la composición.

Actividad: Inicia con una breve introducción a los elementos visuales como línea, forma, color, textura y espacio. Luego, asigna a cada estudiante la tarea de crear una composición utilizando únicamente uno de estos elementos. Pueden utilizar diferentes materiales, como lápices, acuarelas o incluso recortes de revistas. Al final, los estudiantes presentarán y explicarán sus obras, destacando cómo el elemento visual seleccionado influyó en su composición.

2. Retrato Emocional:

Objetivo: Explorar la expresión emocional a través del arte del retrato.

Actividad: Pide a los estudiantes que elijan una emoción (alegría, tristeza, enojo, sorpresa, etc.) y crean un retrato que exprese esa emoción. Pueden utilizar diferentes estilos artísticos,



como el realismo o la abstracción, para transmitir la emoción seleccionada. Anima a los estudiantes a reflexionar sobre cómo los colores, las formas y los gestos faciales pueden comunicar emociones en el arte.

3. Proyecto de Arte Urbano:

Objetivo: Integrar el arte en el entorno urbano y fomentar la creatividad en espacios públicos.

Actividad: Organiza un proyecto de arte urbano en la escuela. Los estudiantes pueden trabajar en grupos para diseñar y pintar murales en espacios designados de la escuela, como paredes exteriores o murales en el suelo. Antes de comenzar, es importante discutir la ética del arte urbano y cómo puede impactar positivamente en la comunidad. Este proyecto no sólo promoverá la expresión artística, sino que también contribuirá a embellecer el entorno escolar.



SdA/Ud 1. La creación artística a lo largo de la historia.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque A. Patrimonio artístico y cultural. A.1. Historia del arte. A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. -Competencia digital. -Competencia personal, social y de aprender a aprender. -Competencia ciudadana.	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por y y la necesidad de protegerlas y conservarlas. 2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género. Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC4, CCE1, CCE2, CCE3, CCE4	Actividades <i>Actividades de repaso y ampliación</i> Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades



	<p>-Competencia emprendedora.</p> <p>-Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.</p>	<p>Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</p> <p>Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando</p>		
--	---	---	--	--	--



			<p>manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p> <p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>		
--	--	--	--	--	--

SdA/Ud 2. La arquitectura en la historia, en la naturaleza y en la sostenibilidad.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque A. Patrimonio artístico y cultural. A.2. Historia de la arquitectura.	-Competencia en comunicación lingüística.	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5.	Actividades



A.2.1. Patrimonio arquitectónico.	-Competencia matemática	culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género. Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	STEM3, STEM4, STEM5. CD5 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC2, CC3, CC4. CE1	Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades
A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	en ciencia, tecnología e ingeniería. -Competencia digital. -Competencia personal, social y de aprender a aprender. -Competencia ciudadana. -Competencia emprendedora. -Competencia en conciencia y expresión culturales.				



SdA/Ud 3. Un mundo de imágenes.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. B.1. Percepción y comunicación visual. B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema. B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. -Competencia digital. -Competencia personal, social y de aprender a aprender.	3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores. 4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas,	Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones. Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5. CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC2, CC3, CC4. CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades



	<p>-Competencia ciudadana.</p> <p>-Competencia emprendedora.</p> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su</p>	<p>Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p> <p>Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p> <p>Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p>		
--	---	---	---	--	--



		<p>intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</p>	<p>Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p> <p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</p> <p>Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los</p>		
--	--	--	---	--	--



			<p>procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p> <p>Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p> <p>Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>		
--	--	--	---	--	--



SdA/Ud 4. El lenguaje visual.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. B.1. Percepción y comunicación visual. B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema. B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. -Competencia digital. -Competencia personal, social y de aprender a aprender. -Competencia ciudadana.	3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores. 4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma	Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones. Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5. STEM2, STEM4 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC2, CC3, CC4. CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades



	<p>-Competencia emprendedora. Competencia en conciencia y expresión culturales.</p> <p>abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad,</p>	<p>Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p> <p>Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p> <p>Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p>		
--	---	---	--	--



		<p>exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</p>	<p>Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p> <p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</p> <p>Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los</p>		
--	--	---	---	--	--



			<p>procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p> <p>Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p> <p>Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>		
--	--	--	---	--	--



SdA/Ud 5. Geometría un mundo organizado.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
<p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>C.1. Técnicas artísticas.</p> <p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.</p> <p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.3. Geometría.</p> <p>C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</p> <p>Polígonos</p>	<p>-Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>-Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</p> <p>-Competencia digital.</p> <p>-Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p> <p>-Competencia ciudadana.</p>	<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.</p> <p>Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</p> <p>Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5.</p> <p>STEM2, STEM4</p> <p>CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5.</p> <p>CC1, CC2, CC3, CC4.</p> <p>CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>	<p>Actividades</p> <p>Actividades de repaso y ampliación</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Test de autoevaluación</p> <p>Actividades</p>



<p>regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.</p> <p>C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.</p> <p>C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.</p> <p>C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.</p>	<p>-Competencia emprendedora. Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.</p>	<p>como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</p>		
---	---	---	--	--	--



SdA/Ud 6. De lo artesanal al diseño industrial.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. C.2. El proceso creativo. C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. -Competencia digital. -Competencia personal, social	6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de	Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio. Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica. Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica. Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5. STEM2, STEM4 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC2, CC3, CC4. CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades



bocetos, planificación del proceso. C.3. Geometría. C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano. C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas. C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza. C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera,	y de aprender a aprender. -Competencia ciudadana. -Competencia emprendedora. Competencia en conciencia y expresión culturales.	la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.		
--	---	--	--	--	--



perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.					
---	--	--	--	--	--

SdA/Ud 7. Ilustrar historias.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos. D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual.	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia matemática y competencia en ciencia,	7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.	Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia,	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5. STEM2, STEM4 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5.	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual Test de autoevaluación



Actividades
<p>Imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>D.1.3. Desinformación y manipulación.</p> <p>tecnología e ingeniería.</p> <p>-Competencia digital.</p> <p>-Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p> <p>-Competencia ciudadana.</p> <p>-Competencia emprendedora.</p> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales.</p> <p>animación 3D, pixelación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p> <p>Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p> <p>CC1, CC2, CC3, CC4. CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>



SdA/Ud 8. Creación visual, multimedia y digital.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
<p>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.</p> <p>D.2.1. Dibujos creados por ordenador.</p> <p>D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.</p> <p>D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador</p> <p>D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none">-Competencia en comunicación lingüística.-Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.-Competencia digital.-Competencia personal, social y de aprender a aprender.-Competencia ciudadana.	<p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p>	<p>Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p> <p>Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5.</p> <p>STEM2, STEM4</p> <p>CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5.</p> <p>CC1, CC2, CC3, CC4.</p> <p>CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>	<p>Actividades</p> <p>Actividades de repaso y ampliación</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Test de autoevaluación</p> <p>Actividades</p>



	-Competencia emprendedora. Competencia en conciencia y expresión culturales.				
--	--	--	--	--	--

SdA/Ud 8. Creación visual, multimedia y digital.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico. D.3.1. La fotografía. Origen y evolución. D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.	Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixelación, motion graphics, brickfilm, etc.).	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5. STEM2, STEM4 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC2, CC3, CC4.	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades



D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.	-Competencia digital.	8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.	Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4		
D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.	-Competencia personal, social y de aprender a aprender.					
D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.	-Competencia ciudadana.					
D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plazo y distintos estilos de dibujo.	-Competencia emprendedora.					
D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.	Competencia en conciencia y expresión culturales.					



<p>D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.</p> <p>D.3.9. Nuevos formatos digitales.</p> <p>D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.</p> <p>D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtitulado y audio descripción.</p>			<p>colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>		
---	--	--	---	--	--



D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.					
---	--	--	--	--	--



SITUACIONES DE APRENDIZAJE/UD 3º ESO.

SdA/UNIDAD 1: Elementos de expresión

Objetivo: Representar composiciones gráfico-plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales, y desarrollar un sentido estético de la composición.

Actividad: Realizar una composición utilizando los elementos de expresión vistos en el tema.

Saberes: A1 B2

Criterios: 1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4

SdA/UNIDAD 2: El color

Objetivo: Valorar el sentido del color en los trabajos artísticos y crear composiciones personales y colectivas utilizando el color con diferentes intenciones expresivas.

Actividad: Diseñar un cartel publicitario.

Saberes: A1 B2

Criterios: 1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4

SdA/UNIDAD 3: La composición

Objetivo: Crear obras gráfico-plásticas empleando los elementos compositivos adecuados a la intención expresiva de la obra.

Actividad: Realizar una composición utilizando los saberes trabajados en el tema

Saberes: A1 B2

Criterios: 1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4

SdA/UNIDAD 4: Percepción y lectura de imágenes

Objetivo: Identificar las funciones de las imágenes, reconocer los diferentes lenguajes visuales y crear mensajes empleando sus recursos visuales.

Actividad: Diseñar un mapa de tu comunidad en el que se destaque un monumento de cada comarca.

Saberes: B1 B3 D1

Criterios: 3.1 3.2 4.1 4.2 4.3 4.4 5.1 5.2 5.3 5.4



SdA/UNIDAD 5: La captación de la imagen fotográfica

Objetivo: Realizar imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía.

Actividad: Exposición fotográfica

Saberes: C1 C2 D1 D2 D3

Criterios: 7.1 7.2 8.1 8.2 8.3

SdA/UNIDAD 6: El cine y la televisión

Objetivo: Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales como medio de expresión en composiciones audiovisuales y gráfico-plásticas.

Actividad: Elaborar un storyboard

Saberes: C1 C2 D1 D3

Criterios: 7.1 7.2 8.1 8.2 8.3

SdA/UNIDAD 7: De la ilustración a la animación

Objetivo: Utilizar materiales y técnicas gráfico plásticas en la elaboración de ilustraciones.

Actividad: Crear una historieta ilustrada.

Saberes: C1 C2 D1 D2 D3

Criterios: 7.1 7.2 8.1 8.2 8.3

SdA/UNIDAD 8: Dibujo geométrico I

Objetivo: Utilizar materiales y técnicas gráfico-plásticas en las composiciones con elementos geométricos.

Actividad: Realizar una composición usando elementos geométricos

Saberes: C3

Criterios: 6.1 6.4

SdA/UNIDAD 9: Dibujo geométrico II

Objetivo: Utilizar materiales y técnicas gráfico-plásticas en las composiciones con elementos geométricos.

Actividad: Realizar una composición usando elementos geométricos

Saberes: C3

Criterios: 6.1 6.4

SdA/UNIDAD 10: Proporción y estructuras modulares

Objetivo: Utilizar materiales y técnicas gráfico-plásticas en las composiciones con elementos geométricos y estructuras modulares.



Actividad: Realizar una estructura modular.

Saberes: C3

Criterios: 6.1 6.4

SdA/UNIDAD 11: Los sistemas de representación

Objetivo: Comprender y aplicar el proceso de construcción de perspectivas isométricas y caballeras a figuras con volúmenes sencillos.

Actividad: Realizar un dibujo usando la perspectiva isométrica y caballera.

Saberes: A2 C3

Criterios: 1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4 6.3



SdA/Ud 1. Elementos de expresión.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
Bloque A. Patrimonio artístico y cultural A.1. Historia del arte. Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	Competencia en comunicación lingüística (CCL) Competencia digital (CD) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Competencia ciudadana (CC) Competencia emprendedora (CE) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas 2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género. Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural. Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5 CD1 CD2 CD3 CD4 CD5 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC2 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3 CCEC1	Actividades <i>Actividades de repaso y ampliación</i> Mapa conceptual Test de autoevaluación Actividades



			<p>Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p> <p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>	<p>CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>	
--	--	--	---	---	--

SdA/Ud 2. El color.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



Bloque A. Patrimonio artístico y cultural	Competencia en comunicación lingüística (CCL)	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género. Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5 STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5	Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual
A.1. Historia del arte. Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). Competencia digital (CD) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Competencia ciudadana (CC) Competencia emprendedora (CE) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula	Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural. Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	CD1 CD2 CD3 CD4 CD5 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC2 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3	Test de autoevaluación Actividades



			<p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p> <p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>	CCEC4	
--	--	--	---	--------------	--

SdA/Ud 3. La composición.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



Bloque A. Patrimonio artístico y cultural	Competencia en comunicación lingüística (CCL)	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género. Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5 CD1 CD2 CD3 CD4 CD5 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC2 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	Actividades <i>Actividades de repaso y ampliación</i> <i>Mapa conceptual</i> <i>Test de autoevaluación</i> Actividades
A.1. Historia del arte. Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	Competencia digital (CD) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Competencia ciudadana (CC) Competencia emprendedora (CE) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula	Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural. Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.		



			<p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p> <p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>		
--	--	--	---	--	--

SdA/Ud 4. Percepción y lectura de imágenes.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica	Competencia en comunicación lingüística (CCL)	3 Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5 STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5	Actividades <i>Actividades de repaso y ampliación</i> <i>Mapa conceptual</i>
B.1. Percepción y comunicación visual B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).	4 Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final,	Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis	CD1 CD2 CD3 CD4 CD5 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5	Test de autoevaluación Actividades
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	Competencia digital (CD)	descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas	Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.	CC1 CC2 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3	
Bloque E. Competencias para la ciudadanía activa y el desarrollo sostenible	Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del	Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado		



	<p>mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad</p> <p>de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p> <p>Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p> <p>Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio</p> <p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</p> <p>Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p>	CCEC4	
--	---	--------------	--



			<p>Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p> <p>Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de si mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>		
--	--	--	---	--	--

SdA/Ud 5. La captación de la imagen fotográfica.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



<p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <p>C.1. Técnicas artísticas</p> <p>C.2. El proceso creativo</p>	<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).</p> <p>Competencia digital (CD)</p> <p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p> <p>Competencia ciudadana (CC)</p> <p>Competencia emprendedora (CE)</p> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p>	<p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen</p>	<p>Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p> <p>Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p> <p>Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los</p>	<p>STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5</p> <p>CD1 CD2 CD3 CD4 CD5</p> <p>CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5</p> <p>CC1 CC2 CC3 CC4</p> <p>CE1 CE2 CE3</p> <p>CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>	<p>Actividades</p> <p>Actividades de repaso y ampliación</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Test de autoevaluación</p> <p>Actividades</p>
---	--	---	--	--	---



			errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen		
--	--	--	--	--	--

SdA/Ud 6. El cine y la televisión					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos C.1. Técnicas artísticas C.2. El proceso creativo	Competencia en comunicación lingüística (CCL)	7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados	Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual
	Competencia digital (CD)		Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	CD1 CD2 CD3 CD4 CD5	
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos. D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen	Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5	Test de autoevaluación Actividades
	Competencia ciudadana (CC)		Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	CC1 CC2 CC3 CC4	
	Competencia emprendedora (CE)		Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o	CE1 CE2 CE3	
	Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)			CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	



			audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen		
--	--	--	--	--	--

SdA/Ud 7: De la ilustración a la animación.

Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida
-----------------	--------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------------------	---



Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos C.1. Técnicas artísticas C.2. El proceso creativo	Competencia en comunicación lingüística (CCL)	7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados	Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5	Actividades Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual
	Competencia digital (CD)		Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	CD1 CD2 CD3 CD4 CD5	
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos. D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales. D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen	Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5	Test de autoevaluación Actividades
	Competencia ciudadana (CC)		Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	CC1 CC2 CC3 CC4	
	Competencia emprendedora (CE)		Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o	CE1 CE2 CE3	
	Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)			CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	



			audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen		
--	--	--	--	--	--

SdA/Ud 8: Dibujo geométrico I.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



<p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos C.3. Geometría</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p>	<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométrica</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados</p>	<p>CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5</p> <p>STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5</p> <p>CD1 CD2 CD3 CD4 CD5</p> <p>CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5</p> <p>CC1 CC2 CC3 CC4</p> <p>CE1 CE2 CE3</p> <p>CCEC1 CCEC2 CCEC3</p>	<p>Actividades</p> <p>Actividades de repaso y ampliación</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Test de autoevaluación</p> <p>Actividades</p>
	<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).</p>				
	<p>Competencia digital (CD)</p>				
	<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p>				
	<p>Competencia ciudadana (CC)</p>				
	<p>Competencia emprendedora (CE)</p>				
	<p>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p>				



				CCEC4	
--	--	--	--	-------	--

SdA/Ud 9: Dibujo geométrico II					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



<p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos C.3. Geometría</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p>	<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados</p>	<p>CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5</p> <p>STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5</p> <p>CD1 CD2 CD3 CD4 CD5</p> <p>CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5</p> <p>CC1 CC2 CC3 CC4</p> <p>CE1 CE2 CE3</p> <p>CCEC1 CCEC2 CCEC3</p>	<p>Actividades</p> <p>Actividades de repaso y ampliación</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Test de autoevaluación</p> <p>Actividades</p>
	<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).</p>				
	<p>Competencia digital (CD)</p>				
	<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p>				
	<p>Competencia ciudadana (CC)</p>				
	<p>Competencia emprendedora (CE)</p>				
	<p>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p>				



				CCEC4	
--	--	--	--	-------	--

SdA/Ud 10: Proporción y estructuras modulares.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



<p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <p>C.3. Geometría</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p>	<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados</p>	<p>CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5</p> <p>STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5</p> <p>CD1 CD2 CD3 CD4 CD5</p> <p>CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5</p> <p>CC1 CC2 CC3 CC4</p> <p>CE1 CE2 CE3</p> <p>CCEC1 CCEC2 CCEC3</p>	<p>Actividades</p> <p>Actividades de repaso y ampliación</p> <p>Mapa conceptual</p> <p>Test de autoevaluación</p> <p>Actividades</p>
	<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).</p>				
	<p>Competencia digital (CD)</p>				
	<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p>				
	<p>Competencia ciudadana (CC)</p>				
	<p>Competencia emprendedora (CE)</p>				
	<p>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p>				



				CCEC4	
--	--	--	--	-------	--

SdA/Ud 11: Los sistemas de representación.					
Saberes básicos	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores de perfil de salida	Actividades de la unidad en relación con los descriptores de perfil de salida



Bloque A. Patrimonio artístico y cultural	Competencia en comunicación lingüística (CCL)	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género. Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	CCL1 CCL2 CCL3 CCL4 CCL5 STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 STEM5	Actividades de repaso y ampliación Mapa conceptual
A.2. Historia de la arquitectura. Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos C.3. Geometría	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).	2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula 6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y	Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural. Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	CD1 CD2 CD3 CD4 CD5 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CE1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	Test de autoevaluación Actividades



	<p>sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas</p>	<p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p> <p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p> <p>Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica</p>		
--	--	--	--	--



10. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman la estructura de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de entrenamiento individual y trabajo reflexivo de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, el trabajo en grupo colaborativo aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto. Aportando diferentes ideas y formas de trabajo el desarrollo aprendizaje del alumno se enriquece.

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la teoría de las inteligencias múltiples facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la vinculación a contextos reales, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

En cuanto a los **materiales** necesarios, el alumnado deberá aportar para el trabajo diario en el aula:

- Bloc de dibujo tamaño A4
- Carpeta sencilla o fundas de plástico para guardar los apuntes
- Juego de escuadra y cartabón
- Regla
- Compás
- Lápices HB (cabeza roja) y 2H (cabeza verde) o portaminas con recambios HB y 2H
- Sacapuntas (si has elegido lápiz)
- Goma de borrar
- Lápices de colores



- Rotuladores
- Tijeras
- Pegamento de barra
- Otros materiales -como cartulinas, témperas, acuarelas, plastilina...- se solicitarán al alumnado para trabajos puntuales con suficiente antelación.

11. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para los alumnos que precisen de una adaptación curricular significativa se desarrollará bajo la supervisión del departamento de orientación la correspondiente adaptación curricular individualizada (ACI) tomando como referencia los estándares de aprendizaje mínimos de la materia de educación artística (o la de Infantil) según el nivel curricular de cada alumno.

Por otra parte, se incluye en este apartado una previsión de medidas ordinarias de atención a la diversidad, que favorezcan las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado. Se trata en definitiva de entender la actividad docente como un proceso en el que es preciso ofrecer respuestas teniendo preparadas medidas para detectar la diversidad y diferentes posibilidades para actuar en consonancia. La metodología, por una parte, y los instrumentos de evaluación, por otra, ofrecen múltiples posibilidades de favorecer el tratamiento de la diversidad:

- Distintas formas de agrupamiento de alumnos combinando el trabajo individual con el de pequeños grupos heterogéneos y con el trabajo en gran grupo-aula. En este sentido son importantes todas las actividades de trabajo cooperativo en las que el resultado final depende de la coordinación y colaboración grupal, como la realización de murales y otros trabajos colaborativos. Mantendremos siempre la postura de que la diversidad fortalece a la clase y ofrece a todos mayores oportunidades de aprendizaje.
- Diversidad de itinerarios que conducen a los mismos contenidos, mediante actividades de aprendizaje variadas. Es necesario programar diferentes vías de aprendizaje para desarrollar una misma capacidad teniendo en consideración las diferencias individuales y grupales detectadas en la evaluación inicial: los intereses de



los alumnos, el contacto que han tenido con las actividades artísticas, las destrezas adquiridas.

- Actividades que permitan distintos grados de realización, para lo que hay que preparar variada gama de actividades graduadas en dificultad y en profundidad. Para los alumnos con dificultades, procuraremos que asimilen las ideas fundamentales o contenidos mínimos; los que sin esfuerzo alcancen los objetivos profundizarán los conocimientos adquiridos, ampliando e investigando. En la aplicación de este tratamiento de la diversidad hay que evitar que el alumno se sienta discriminado o catalogado como alguien especial, tanto positiva como negativamente.
- Estrategias socioafectivas que contribuyan al desarrollo de actitudes positivas: valoración de las posibilidades de expresión. Se valoran los pequeños logros de cada alumno de forma que éstos tengan la posibilidad de comprobar sus progresos en la evaluación.
- Realizar una evaluación inicial siempre que se inicie una unidad o una situación de aprendizaje.
- Los instrumentos de evaluación serán variados y adaptados a las diversas situaciones de aprendizaje llevadas a cabo en el aula, evaluando no sólo el producto final, sino el proceso de aprendizaje del alumno.
- Fomentar la participación de los alumnos en el proceso de evaluación, mediante la autoevaluación y la coevaluación.

11.1. INDICACIONES A SEGUIR CON EL ALUMNADO CON TDAH

El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) se trata de un trastorno neurológico del comportamiento caracterizado por distracción moderada a severa, períodos de atención breve, inquietud motora, inestabilidad emocional y conductas impulsivas. El principal problema reside en sus dificultades de autocontrol, la falta de concentración y los problemas que ello causa en el rendimiento escolar.

Una de las actuaciones de Atención a la Diversidad para el alumnado que tiene TDAH es el Ajuste Curricular No Significativo. Se trata de una medida de atención a la diversidad que hace referencia a actuaciones de **carácter metodológico** que el/la docente pone en marcha y supone la adecuación de la programación didáctica para la consecución de los objetivos de etapa, así como los saberes, criterios de evaluación y competencias, establecidos en la programación de aula de su grupo de referencia.



Se describen, a continuación, **indicaciones de obligado cumplimiento** por parte del profesorado que imparta materias a alumnado con TDAH que tengan un Ajuste Curricular No Significativo.

ESTRATEGIAS ORGANIZATIVAS

- Ubicar al alumno **cerca** del docente (por ejemplo, en primera fila) y dónde haya los **mínimos estímulos** distractores posibles (por ejemplo, lejos de la ventana o de otros estímulos que puedan llamar su atención).
- Situarle entre **compañeros/as** que le sirvan de **modelo** (personas ordenadas, atentas).
- Indicarle que solo tenga encima de la mesa el **material imprescindible** para la realización de la tarea asignada en ese momento.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Asegurar la **comprensión** de las **explicaciones** o de las **instrucciones** para realizar las tareas. Por ejemplo, se puede establecer la siguiente rutina:
 - Efectúe la explicación al grupo del aula en los términos adecuados a su nivel curricular. Procure emplear **frases cortas** y en los casos en que la exposición deba ser larga, **repita** varias veces los aspectos fundamentales de la misma.
 - Al explicar o dar instrucciones establezca frecuentemente **contacto visual** con el alumno con TDAH, esto facilitará que mantenga su atención en usted o en lo que dice.
 - Al finalizar la explicación o las instrucciones, diríjase al alumno con TDAH y, de manera cordial, solicítelo que le repita lo que ha entendido de la explicación o de las instrucciones. Ayúdale a completar aquellos aspectos que no sea capaz de repetir, bien porque no lo entendió o porque no atendió de manera suficiente.
 - Haga esto cada vez que exponga o proporcione instrucciones al grupo del aula. Tras unas cuantas veces de hacerlo, el alumno anticipará que tendrá que repetirlo y esto actuará como factor que le ayudará a mantener y dirigir la atención a sus explicaciones o instrucciones.
 - Cuando se haya consolidado el hábito de atender con cuidado a sus explicaciones puede ir reduciendo las solicitudes de repetición al alumno. Hágalo de manera intermitente sin seguir una pauta concreta que el alumno



pudiera identificar.

- Establecer **límites claros y concisos** y ser **explícito** con lo que se espera de ellos.
- **Supervisar** las actividades y comprobar que anota en la **agenda** las tareas.
- A veces será necesario **simplificar las instrucciones** o darlas paso a paso (repetirlas en los casos que sean necesarios), si éstas son largas o complejas para el alumnado.
- Intercalar tiempos de explicación y trabajo personal.
- Estructurar las sesiones de forma que resulten dinámicas y motivadoras. Utilizar **diferentes formas de presentación** del contenido (libro, fichas, soporte informático, investigación en grupos, búsqueda activa en parejas o individualmente...).
- Permitirles una **válvula de escape** y **responsabilizarles** de ciertas tareas que haya que realizar en clase. Por ejemplo, posibilitar movimientos controlados (avisos al conserje, repartir folios, borrar la pizarra, hacer fotocopias...).
- Sacarle a la pizarra cuando se esté seguro/a de que lo hará correctamente y **reforzarle** positivamente.
- Comprobar que sabe realizar y que **comprende** las tareas que se mandan para casa.
- Enseñar y aplicar de forma práctica **técnicas de estudio** en el día a día del aula: realizar esquemas, incentivar el subrayado, etc.
- Adaptar la **cantidad** de tarea (buscando más la calidad que la cantidad) y el **tiempo** que tiene para realizarla, en función de sus características. · **Informar a la familia** de las tareas para casa y de las fechas y contenidos de los exámenes o pruebas a través de Rayuela.

CONVIVENCIA Y NORMAS

- Evitar tanto actitudes permisivas como autoritarias.
- Adoptar una **actitud firme y clara** en el cumplimiento de la norma. Dicha actitud será siempre respetuosa, abierta y afectiva.
- En los momentos posteriores a un conflicto, intentar **comunicarse positivamente** con el adolescente sin enjuiciar ni criticar.
- Resolver los conflictos junto con el alumno implicado, utilizando la negociación, identificando el origen del problema y planteando posibles soluciones.
- A la hora de sancionar, emplear consecuencias lógicas y naturales (teniendo en cuenta el **Plan de Convivencia** del centro y el sistema de control **de aula** utilizado en el centro). **Avisad al alumno del cómputo de puntos que lleva e informar a las familias de ello** (antes de llegar al máximo).



IESO "LAS VILLUERCAS"

- Crear un ambiente en el que se fomente la **comunicación**. · Ante situaciones de enfado o frustración (que se vea que el alumno va a seguir con su conducta) utilizar la técnica de **tiempo fuera** (salir de clase y que se dirija al Departamento de Orientación).
- Mantener una **actitud** hacia el alumno que favorezca la confianza interpersonal.
- **Evitar criticarle** públicamente o ponerle en evidencia.
- Evitar hacer comentarios negativos. Es preferible dar **claves verbales** que le ayuden a reflexionar sobre su forma de comportarse. Por ejemplo, “recuerda qué es lo que tenías que hacer”, “¿Estás terminando ya tu trabajo?”, previniendo y anticipándonos a posibles situaciones que puedan surgir de pérdida de control o irritabilidad.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Antes del examen o prueba

- Programar las fechas de los exámenes con **antelación** mínima de una semana y coordinadamente entre el equipo docente, para evitar sobreesfuerzos y coincidencias de día.
- Colocar un **calendario de exámenes visible** en el aula.
- Comprobar la anotación de las fechas en la agenda personal. · Plantear preguntas cortas o de forma **secuenciada** y enunciados directos. · Diseñar exámenes cortos con más frecuencia, en vez de pruebas largas.
- Facilitar el **texto escrito**, evitando el dictado o la copia de los enunciados y/o preguntas.
- Incluir preguntas que impliquen respuestas breves.
- Dar **espacio** suficiente para responder.
- Dividir las preguntas compuestas en **preguntas sencillas**.
- Reducir el número de preguntas por hoja.
- Diseñar actividades de **evaluación escrita y oral**, dependiendo de lo que consideremos que es mejor para el alumno.



- Asegurarse de que tiene todo el material necesario para realizar la prueba de evaluación.
- **Informar a la familia de las fechas, de los contenidos del examen y de las tareas para casa a través de Rayuela.**

Durante el examen o prueba

- Leer en voz alta, por parte del profesorado, los enunciados de las preguntas.
- En función de las necesidades del alumno se pueden destacar las palabras-**clave** de los enunciados y preguntas.
- Verificar que entiende las preguntas.
- Ofrecerle un lugar **libre de distracciones** que favorezca su concentración.
- Si presenta dificultades para centrarse en la prueba, ayudarle a reconducir su atención.
- Informar desde el principio de cuánto **tiempo** se dispone para la prueba. Ir dando información del tiempo restante durante la realización de la prueba.
- Adaptar el **tiempo** necesario para realizar el examen.
- Supervisar que ha respondido a todas las preguntas.
- Recordar que **repase** sus respuestas antes de dar por terminado el examen.
- Si el examen dura más de una hora, permitirle un breve descanso saliendo del aula unos minutos o realizarlo en diferentes sesiones.

Después del examen o prueba

- Realizar un **feedback individual** y en grupo de los aspectos positivos.
- Analizar de forma individual el tipo de **errores** realizados.
- Transmitir de forma individual cómo puede **mejorar**.
- **Valorar su esfuerzo** por aprender como lo aprendido. El éxito no está tanto en el resultado como en el proceso.

ASPECTOS SOCIO-EMOCIONALES

- Tener una actitud **positiva, paciente, comprensiva** y dispuesta a enfrentarse a las situaciones problemáticas y resolverlas.
- **Reforzarles** las cosas que hace bien y los éxitos alcanzados, pues suelen venir de muchos fracasos y necesitan que se les motive y reafirme. · Favorecer las relaciones con los demás propiciando un enfoque de **trabajo cooperativo** y positivo



en el grupo. Por ejemplo, se pueden proponer actividades en las que todo el alumnado tiene que participar para conseguir un objetivo común.

- Cuando se agrupen para realizar trabajos, asegurarse de que no se queda solo o que el profesorado haga los grupos.
- Descubrir junto con el alumno sus **potenciales**, para ayudarle a sentirse mejor y posibilitar su desarrollo personal.
- Fomentar la buena conducta y la utilización del **elogio**, buscando y resaltando el éxito tanto como sea posible.
- Explicar al grupo en qué consiste un ajuste curricular no significativo, clarificando que no implica reducir el nivel de exigencia, si el alumnado lo solicitase.
- Fomentar en el grupo el **respeto** a las **diferencias** entre el alumnado.

COORDINACIÓN

- Mantener **contacto, comunicación y coordinación** constante con todo el profesorado y con el **Departamento de Orientación** que trabaja con el alumnado a fin de estar informado acerca del desarrollo de los mismos y poder así coordinar las acciones necesarias.
- Establecer la **comunicación fluida con la familia** de su alumnado con el fin de mantenerse mutuamente informados acerca de la situación del estudiante, y asumir la responsabilidad y compromiso que le corresponde a cada uno en el proceso educativo del mismo.
- Es obligatorio informar a las familias de las **tareas diarias** que tengan, de las **fechas y temas o contenidos** de los exámenes y **del cómputo de puntos en el control de aula** que tenga al alumno (antes de llegar al máximo). Todo ello a través de **Rayuela**.

12. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN ALGUNA MATERIA

No hay alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- CONCURSO-EXPOSICIÓN DE TARJETAS DE NAVIDAD

Objetivos:



Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares.

Integrar la vida escolar en la vida del alumno fuera del Centro.

Desarrollar su capacidad creativa.

Desarrollar la capacidad de comunicar sus ideas y sentimientos a través de la expresión plástica.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

Durante el primer trimestre del presente curso.

- VISITA MUSEO VOSTELL Y CENTRO DE INTERPRETACIÓN DE LOS BARRUECOS (MALPARTIDA DE CÁCERES)

Objetivos:

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares

Aprender a utilizar los elementos morfológicos de la imagen en composiciones creativas.

Acercarle al mundo que les rodea

Concienciarles sobre la necesidad de cuidar el medio ambiente.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

Durante el primer, segundo o tercer trimestre del presente curso.

- CONCURSO-EXPOSICIÓN DE CÓMICS O HISTORIETAS RELACIONADOS CON LA CONVIVENCIA Y LA TOLERANCIA

Objetivos

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares.

Implicar a los alumnos en la revista del Centro.

Desarrollar su capacidad creativa.

Desarrollar la capacidad de comunicar sus ideas y sentimientos a través del cómic.



Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

Durante el segundo trimestre del presente curso.

- PERIÓDICO MURAL DEL CENTRO

Objetivos

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares.

Implicar a los alumnos en la revista del Centro.

Desarrollar su capacidad creativa.

Desarrollar la capacidad de comunicar sus ideas y sentimientos.

Acercarles al mundo que les rodea.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

A lo largo del curso.

- CONCURSO-EXPOSICIÓN DE CARTELES SOBRE ECOLOGÍA

Objetivos:

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares.

Implicar a los alumnos en la vida del centro.

Desarrollar su capacidad creativa.

Concienciarles sobre la necesidad de cuidar el medio ambiente.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización;

Durante el tercer trimestre del presente curso.



- VISITA A UN MUSEO NACIONAL DE ARTE

Objetivos:

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares.

Aplicar y conocer los contenidos estudiados en el aula.

Desarrollar su capacidad creativa.

Conocer técnicas pictóricas.

Conocer y entender la importancia del arte.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

Durante el primer, segundo o tercer trimestre del presente curso.

- VISITA AL MONASTERIO DE GUADALUPE CON PRÁCTICA DEL DIBUJO AL NATURAL

Objetivos:

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares.

Conocer el patrimonio cultural más próximo.

Conocer y entender la importancia del arte.

Aplicar y conocer los contenidos estudiados en el aula.

Desarrollar su capacidad creativa.

Conocer técnicas pictóricas.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

Durante el primer, segundo o tercer trimestre del presente curso.

- TALLERES CON DISTINTOS ARTISTAS (PINTORES, FOTÓGRAFOS, ETC)

Objetivos:

Fomentar la participación del alumnado en las actividades complementarias y extraescolares

Aprender a utilizar los elementos morfológicos de la imagen en composiciones creativas.

Conocer y entender la importancia del arte.



Desarrollar su capacidad creativa.

Aplicar y conocer los contenidos estudiados en el aula.

Cursos y grupos implicados:

Todos los alumnos matriculados en el centro durante el curso escolar

Profesores implicados:

Dos o tres profesores, dependiendo del alumnado implicado.

Fecha aproximada de realización:

Durante el primer, segundo o tercer trimestre del presente curso.

14. INDICADORES DE LOGRO

El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que a nivel departamental se promoverá la reflexión docente sobre la realización y el desarrollo de las programaciones didácticas.

Con este objetivo, al final de cada trimestre, se evaluará el funcionamiento de lo programado en el aula para establecer estrategias de mejora acerca de los siguientes aspectos:

- Temporalización de los saberes básicos.
- Adecuación de los saberes básicos a las situaciones de aprendizaje.
- Evaluación competencial.
- Estrategias metodológicas seleccionadas.
- Recursos y materiales didácticos.
- Uso de diversos instrumentos de evaluación.
- Atención a la diversidad.