

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS 2023-2024 PARA E.S.O Y BACHILLERATO

1. MARCO NORMATIVO.

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

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006¹, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación² (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

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

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

¹ En adelante LOE.

² En adelante LOMLOE.

profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

- **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 166/2022**, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Orden 187/2022 de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

2. OBJETIVOS, PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE E.S.O.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

l) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.

m) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados.

PERFIL DE SALIDA

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.

- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente

a la vulneración de sus derechos.

- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.

- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.

- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.

- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la

era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

COMPETENCIAS CLAVE QUE SE DEBEN ADQUIRIR.

Las competencias clave que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la enseñanza básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la Lomloe para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística.**
- **Competencia plurilingüe.**
- **Competencia matemática y competencia 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.**

3. MATERIAS EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES. 1º ESO

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

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

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinarios, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un

aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

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

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

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

desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

SABERES BÁSICOS DE PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: *“conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”*. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncia el **Decreto 82/2022, de 12 de julio**.

• SECUENCIACIÓN SABERES BÁSICOS.

1er Trimestre (1ª Evaluación)

A. El proceso creativo.

1. Fases del proceso creativo.
2. Técnicas y medios gráfico-plásticas.
3. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
4. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

2º Trimestre (2ª Evaluación)

B. El arte para entender el mundo.

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

3er Trimestre (3ª Evaluación)

C. Experimentación con técnicas artísticas.

8. Técnicas y medios audiovisuales.
9. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

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

10. Arte y ciencia.
11. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
12. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
13. El proyecto artístico interdisciplinario.

- **RELACION ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
<p>1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.</p> <p>Peso relativo: 20%</p>	CCL1	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	50%
	CP1		
	STEM3		
	CD3		
	CPSAA5		
	CE3	1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	50%
	CCEC4		
<p>2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.</p>	CCL3	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	50%
	CD1		
	CD2	2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	50%
	CCEC1		
	CCEC2		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
Peso relativo: 20%			
3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Peso relativo: 20%	CP1	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	33,3%
	STEM1		
	STEM2		
	STEM3		
	STEM4		
	CD2		
	CCEC3		
	CCEC4	3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	33,3%
		3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	33,3%
4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad. Peso relativo: 20%	CCL1	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	50%
	CCL2		
	CP1		
	CC1		
	CD3		
	CCEC3	4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	50%
	CCEC4		
5. Comprender la	CCL1	5.1 Reconocer la importancia	50%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
<p>importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.</p> <p>Peso relativo: 20%</p>	CCL5	de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	
	CP1		
	STEM3,		
	CD3,		
	CPSAA3,		
	CC1		
	CE1	5.2 Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	50%
CE2.			

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

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

ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

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

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

- **SECUENCIACION SABERES BÁSICOS EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL PARA 2º ESO**

1er Trimestre (1ª Evaluación)

1. Patrimonio artístico y cultural.

- Introducción a los géneros artísticos.
- La cultura y las obras de arte. Reconocimiento de las mismas en el ámbito local. Enumeración, catálogo de las obras de arte y actividades culturales del entorno.

2. Elementos básicos de la expresión gráfica.

- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

3. El color

- Colores primarios y secundarios
- Variables del color . Gammas cromáticas
- Aplicaciones. Posibilidades expresivas

- 2º Trimestre (2ª Evaluación)

4. Trazados geométricos básicos

- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación
- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.

5. Técnicas grafico-plásticas

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.

3er Trimestre (3ª Evaluación)

6. El lenguaje visual

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: Introducción a la lectura y análisis.
- La comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

SECUENCIACION SABERES BÁSICOS EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL PARA 3º ESO

1er Trimestre (1ª Evaluación)

1. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

- 2º Trimestre (2ª Evaluación)

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

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

3er Trimestre (3ª Evaluación)

4. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

RELACION ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUALES ,NIVELES 2º y 3º ESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>Peso relativo: 12,5%</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p>	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	<p align="center">50%</p>
	<p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p>		
	<p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p>		
	<p>CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	ciudadanía mundial.		
	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	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.	50%
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	50%
	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.		
Peso relativo: 12,5%	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	50%
	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	<p>los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p>		
<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>Peso relativo: 12,5%</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de</p>	<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	<p>50%</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.		
	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión de forma abierta.	50%
	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.		
	CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.		
	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.		
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto,	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y	50%
	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>Peso relativo: 12,5%</p>	reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	
	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.		
	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.		
	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.		
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.			
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia		
	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan		
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	50%
	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva		
	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.		
	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.		
	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRITORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	<p>obtener conclusiones relevantes.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>	<p>y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	50%
<p>6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud</p>	50%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	colaborativa, abierta y respetuosa.	
	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	50%
	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.		
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes,	100%
	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	materiales, soportes y herramientas.	
	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.		
	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.		
	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.		
	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.		
	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	<p>por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>		
<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la</p>	<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad</p> <p>8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma</p>	<p>33,3%</p> <p>33,3%</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y	
	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	
	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de	33,3%
	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas	
	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.		

EXPRESIÓN ARTÍSTICA. 4º ESO

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

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

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al

término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

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

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

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

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino

también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán

de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Competencias específicas.

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

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

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su

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

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

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

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

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las

herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

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

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

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

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

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

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

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

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

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

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

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

Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2.

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

2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

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

Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas,

asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

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

- **RELACION ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO.**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
1.-Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1.-Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50%
	1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los	50%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
Peso relativo: 25%	referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	
2.- Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. Peso relativo: 25%	2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	50%
	2.2.-Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	50%
3.- Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de	3.1.-Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	50%

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
<p data-bbox="225 262 539 427">recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p data-bbox="225 499 507 533">Peso relativo: 25%</p>	<p data-bbox="614 262 965 837">3.2.-Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p data-bbox="1086 916 1139 949">50%</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO RELATIVO
4.-Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	4.1.-Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	33,3%
	4.2.-Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	33,3%
	4.3.-Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	33,3%
Peso relativo: 25%		

- **SECUENCIACION SABERES BÁSICOS EXPRESIÓN GRÁFICA PARA 4º ESO**

1er Trimestre (1ª Evaluación)

1.-Elementos gráficos plásticos

1. Elementos básicos del lenguaje plástico
2. Técnicas secas y húmedas
3. Elementos gráfico plásticos en la historia del arte

2.- la luz

1. El color
2. La luz y el volumen
3. El claroscuro
4. La expresividad de la luz

3.- La composición

1. Esquema compositivo
2. El ritmo
3. Percepción visual
4. Principios perceptivos de la teoría Gestalt

4.- El lenguaje visual

1. La fotografía
2. El cine. La narración audiovisual: rodaje y montaje
3. La televisión
4. Los Mass Media

2er Trimestre (2ª Evaluación)

5.- Trazados geométricos básicos

1. Construcción de polígonos
2. Tangencias
3. Curvas técnicas

6.- Sistemas de representación

1. Introducción al sistema axonométrico
2. Introducción al sistema diédrico

3er Trimestre (3ª Evaluación)

7.- El proceso creativo

1. Proceso de comunicación visual
2. Fases Del proceso creativo
3. Aplicaciones

8.- La publicidad

1. Análisis de carteles publicitarios
2. Análisis de spots publicitarios
3. Diseño gráfico y publicidad

4. OBJETIVOS, PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS **CLAVE BACHILLERATO**

OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO.

Según lo establecido en el *artículo 25 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

A. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

B. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

C. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

D. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

E. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, comprender y expresarse con corrección en la lengua vernácula de la propia autonomía si la hubiere.

F. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

G. Utilizar con solvencia y responsabilidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

H. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

I. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

J. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos.

K. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

L. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, autoconfianza y sentido crítico.

M. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

N. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

O. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

P. Conocer, valorar y respetar el patrimonio natural, cultural, histórico, lingüístico y artístico del Principado de Asturias para participar de forma cooperativa y solidaria en su desarrollo y mejora.

Q. Fomentar hábitos orientados a la consecución de una vida saludable.

COMPETENCIAS CLAVES EN BACHILLERATO

- **Competencia en comunicación lingüística.**
- **Competencia plurilingüe.**
- **Competencia matemática y competencia 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.**

MATERIAS DE BACHILLERATO LOMLOE, SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación esencial para cualquier proyecto de diseño, arquitectura e ingeniería, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo

tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

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

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

DIBUJO TÉCNICO I

- **RELACION ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I**

I

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
1.-Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. Peso relativo: 20%	CCL1,	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico	100 %
	CCL2		
	STEM1		
	STEM4		
	CD1		
	CPSAA4		
	CC1		
	CCEC1		
CCEC2			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
		técnico y artístico.	
2.-Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Peso relativo: 20%	CCL2	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	33,3 %
	STEM1,		
	STEM2		
	STEM4		33,3 %
	CPSAA1.1		
	CPSAA5		
CCEC2	33,3 %		
3.-Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Peso relativo: 20%	STEM1	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	20 %
	STEM2		
	STEAM3		
	STEM4		
	CPSAA1.1	3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	20 %
	CPSAA5		
	CE2		
	CE3		
		3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	20 %
	3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	20 %	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 %
4.-Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. Peso relativo: 20%	CCL2	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	50%
	STEM1		
	STEM3		
	STEM4		
	CD2	4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	50 %
	CPSAA1.1		
	CPSAA3.2		
	CPSAA5		
	CE3		
	5.-Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en	STEM2	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
STEM3			
STEM4			
CD1		5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas	50%
CD2			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Peso relativo: 20%	CD3	para la presentación de proyectos en grupo.	
	CPSAA1		
	CE3		
	CCEC4		

• **SECUENCIACIÓN SABERES BÁSICOS DIBUJO TÉCNICO I**

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas, veamos su secuenciación

1er Trimestre (1ª Evaluación)

A. Fundamentos geométricos.

1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
2. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
3. Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
4. Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
5. Tangencias básicas. Curvas técnicas.
6. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

2º Trimestre (2ª Evaluación)

B. Geometría proyectiva.

7. Fundamentos de la geometría proyectiva.
8. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.

9. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
10. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
11. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

3er Trimestre (3ª Evaluación)

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

12. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. Formatos. Doblado de planos.
13. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
14. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD.

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

DIBUJO TÉCNICO II

- **RELACION ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
1.- Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e	CCL1,	1.1.- Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas,	100 %
	CCL2		
	STEM1		
	STEM4		
	CD1		
	CPSAA4		
	CC1		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. Peso relativo: 20%	CCEC1	valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	
	CCEC2		
2.-Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Peso relativo: 20%	CCL2	2.1- Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,3%
	STEM1,		
	STEM2		
	STEM4		
	CPSAA1.1		
	CPSAA5		
	CCEC2	2.2.- Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,3 %
	2.3.- Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión	33,3 %	
3.-Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional	STEM1	3.1.- Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20 %
	STEM2		
	STEM3		
	STEM4		
	CPSAA1.1	3.2.- Representar cuerpos geométricos y de revolución	20 %
	CPSAA5		
	CE2		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
sobre la superficie del plano. Peso relativo: 20%	CE3	aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	
		3.3.- Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	20%
		3.4.- Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	20%
		3.5.- Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 %
4.-Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. Peso relativo: 20%	CCL2	4.1.- Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100 %
	STEM1		
	STEM3		
	STEM4		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso Porcentual
	CD2 CPSAA1.1 CPSAA3.2 CPSAA5 CE3		
<p>5.-Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.</p> <p>Peso relativo: 20%</p>	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	<p>5.1.- Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</p>	<p>100%</p>

• SECUENCIACIÓN SABERES BÁSICOS DIBUJO TÉCNICO II

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas, veamos su secuenciación

1er Trimestre (1ª Evaluación)

A.-Fundamentos geométricos.

1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
2. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

2º Trimestre (2ª Evaluación)

B.-Geometría proyectiva.

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

3er Trimestre (3ª Evaluación)

C.-Normalización y documentación gráfica de proyectos.

9. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
10. Diseño, ecología y sostenibilidad. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D.-Sistemas CAD.

11. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

La asignatura de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales tiene como objetivo promover la formación de ciudadanos responsables, con capacidad crítica y autonomía para la utilización, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como el desarrollo de las competencias comunicativas, digitales y tecnológicas necesarias para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística.

Esta materia estudia la realidad de las tecnologías del momento presente y de los métodos de trabajo y productos actuales, permitiendo que el alumnado desarrolle el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible para llevar a cabo proyectos en los que explore las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia; todo ello sin olvidar la importancia que tiene la atención a la no discriminación de las personas con discapacidad, la accesibilidad y el diseño universal en el momento de la elaboración de los contenidos y mensajes audiovisuales.

Los contenidos programados inciden de una manera directa en el aspecto práctico de la integración de la imagen y el sonido en los productos audiovisuales, complementando los desarrollados en la materia Cultura Audiovisual. A lo largo de siete bloques se abordan todos los aspectos relacionados con la creación de una pieza multimedia, desde la fisiología de la visión y la audición a la postproducción, pasando por las fases relativas a la creación de guiones, la captación de imágenes y sonido, la edición de audio y

vídeo o el diseño de bandas sonoras sin olvidar los derechos derivados de la propiedad intelectual.

4. 1. Competencias específicas

Competencias específicas	Porcentaje
<p>2.CCAAU.CE1 Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.</p>	14.29%
<p>2.CCAAU.CE2 Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.</p>	14.29%
<p>2.CCAAU.CE3 Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.</p>	14.29%
<p>2.CCAAU.CE4 Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.</p>	14.29%
<p>2.CCAAU.CE5 Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.</p>	14.29%
<p>2.CCAAU.CE6 Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística</p>	14.29%

abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.	
2.CCAAU.CE7 Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.	14.29%

Criterios de evaluación

Competencia específica	Peso	Criterios de evaluación	Porcentaje
2.CCAAU.CE1	14.29%	2.CCAAU.CE1.CR2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	33.33%
		2.CCAAU.CE1.CR2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	33.33%
		2.CCAAU.CE1.CR3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	33.33%
2.CCAAU.CE2	14.29%	2.CCAAU.CE2.CR1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	50%
		2.CCAAU.CE2.CR2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes	

		que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	50%
2.CCAAU.CE3	14.29%	2.CCAAU.CE3.CR1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50%
		2.CCAAU.CE3.CR2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	50%
2.CCAAU.CE4	14.29%	2.CCAAU.CE4.CR1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50%
		2.CCAAU.CE4.CR2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	50%
2.CCAAU.CE5	14.29%	2.CCAAU.CE5.CR1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	33.33%

		2.CCAAU.CE5.CR2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	33.33%
		2.CCAAU.CE5.CR3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	33.33%
2.CCAAU.CE6	14.29%	2.CCAAU.CE6.CR1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	25%
		2.CCAAU.CE6.CR2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.	25%
		2.CCAAU.CE6.CR3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	25%
		2.CCAAU.CE6.CR4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	25%

2.CCAAU.CE7	14.29%	2.CCAAU.CE7.CR1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50%
		2.CCAAU.CE7.CR2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	50%

SECUENCIACIÓN SABERES BÁSICOS DE LA MATERIA: CREACIONES ARTÍSTICAS Y AUDIOVISUALES

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas, veamos su secuenciación a través de sus unidades didácticas:

1er Trimestre (1ª Evaluación)

1. Imagen y significado. Los derechos de autor.

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

2. La imagen fija y su capacidad expresiva

Elementos formales de la fotografía y el audiovisual

- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Narrativas. El lenguaje audiovisual
- El audiovisual como forma de arte. Fotografía y cine, arte digital, video instalaciones - video arte, instalaciones, videoclip entre otros.
- Edición de fotografía. El fotomntaje.

-Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido

2er Trimestre (2ª Evaluación)

3. Narrativa audiovisual

Preproducción

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual.
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual.
- Guion literario, guion técnico y storyboard.

4. Integración de sonido e imagen en el lenguaje audiovisual

El audiovisual como forma de arte.

- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.
- Edición de audio. Banda y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

5. La imagen en movimiento y su capacidad expresiva. La industria cinematográfica. Producción y montaje

Gestión de proyectos audiovisuales

- Creación de audiovisuales.
- El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine. Arte digital, video instalaciones - video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual.

Preproducción

- Encuadre y composición.
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara.

- guion literario, guion técnico y storyboard

Producción

- Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zootropos al stop motion.
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.

Montaje y postproducción

- Edición de video: El montaje.
- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido

3er Trimestre (3ª Evaluación)

6. Creación de contenido audiovisual para los medios de comunicación. La publicidad.

- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales.
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
- Derechos de autor

Preproducción

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual
- Elementos formales de la fotografía y el audiovisual
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual. El guion literario, guion técnico y storyboard
- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales.
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
- Derechos de autor

Preproducción

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

Producción

- Animación. El stop Motion. Aplicaciones digitales de animación.
- Iluminación
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.

Montaje y postproducción

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

7. Análisis de imágenes y mensaje multimedia

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

5. METODOLOGÍA.

• METODOLOGÍA EN LA ESO

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en todos los cursos, se trabaja con situaciones de aprendizaje que están

contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO, que finaliza con un entregable o reto.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

• **METODOLOGÍA EN BACHILLERATO**

En el currículo no solo importa qué y cuándo enseña sino también Cómo enseñar.

Para definir nuestra metodología, tenemos en cuenta los condicionantes de cada situación de aprendizaje que se plantee a lo largo del curso. Su implementación exige la aplicación de metodologías activas, en las que el alumnado tenga una participación activa en su

proceso de aprendizaje, es decir, un papel protagonista que nos sitúe como mediadores del mismo.

La metodología ha de ser competencial y constructivista.

Hay que señalar que la metodología de esta materia brinda numerosas posibilidades en las que apoyarse para cubrir las necesidades e intereses de la diversidad de alumnos. Suele ser motivadora por su carácter especialmente práctico y participativo, por estar siempre actualizada en lo referente al entorno visual. Además, porque los trabajos realizados por los alumnos serán expuestos para el disfrute y conocimiento de toda la comunidad educativa. Y en muchos casos la motivación viene por la capacidad de autodescubrimiento y autoexpresión.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia Creación de contenidos artísticos y audiovisuales, está dirigido al desarrollo de todas las competencias del currículo y atañe a las habilidades adscritas tanto al campo humanístico como a las propias del científico-técnico. Por un lado, la comprensión y la valoración de las obras audiovisuales, con sus diferentes códigos relativos a la imagen y el sonido, contribuyen en igual medida al desarrollo de la conciencia y expresiones culturales de la humanidad. De otra parte, la justificación teórica de los contenidos de la materia se ve afectada por cuestiones relacionadas con la geometría, la simetría, la proporción y a espacialidad, lo cual afecta directamente a la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Dado que el tratamiento integrado de los mensajes basados en la imagen y el sonido necesariamente participa del análisis cognitivo propio de la expresión lingüística individual, la comunicación lingüística se ve reforzada en gran medida. Además, la utilización de soportes electrónicos y los nuevos medios de comunicación implican una actividad social en mutua colaboración que permite concebir el aprendizaje en el marco de un auténtico intercambio comunicativo dentro de la competencia digital al conseguir nuevas fórmulas en la asimilación de contenidos, tanto teóricos como prácticos, en el uso de nuevos formatos de imagen y sonido o el empleo de internet más allá de la mera búsqueda de información. La presentación en público de trabajos y proyectos sirve de retroalimentación al alumnado ya que lo capacitan para juzgar críticamente sus producciones estando en condiciones de aprender a aprender y mejorar los resultados con una metodología práctica diferente. Además, las competencias sociales y cívicas resultan potenciadas al compartir los proyectos con parte o la totalidad de la clase fomentando el respeto hacia las producciones de

otras personas y aumentando el grado de compromiso y de responsabilidad con las propias.

Finalmente, al representar una idea de forma audiovisual, se promueve la creatividad y la iniciativa mientras que la planificación, la gestión de los recursos, la búsqueda de estrategias y la valoración de los resultados ayuda a su consolidación.

En la materia combina teoría y práctica sistemáticamente, así pues, que no se concibe la una sin la otra, el desarrollo teórico debe estar acompañado de la correspondiente realización práctica. Mediante el uso del aprendizaje basado en problemas el alumnado construye el conocimiento con base a sus experiencias previas abordando la cuestión por descubrimiento guiado. Las decisiones tomadas de esta forma tienden a encontrar una solución satisfactoria y así, mediante la práctica, se consigue aumentar los conocimientos consolidando el proceso de formación al saber corregir los propios errores de manera autónoma.

En cuanto a las metodologías activas, en este caso son dadas por la propia naturaleza de la asignatura, sobre todo el trabajo colaborativo, tan parecido a como se trabaja en el mundo audiovisual en la vida real. Se diseñarán proyectos comunes que requieren la organización de grupos de trabajo en los que los alumnos tendrán que asumir la responsabilidad en su grupo de trabajo. Así como, la necesidad de planificación de tareas (individuales, por parejas y grupales) y secuenciar progresivamente la envergadura de los proyectos. En este sentido, se considera esencial la capacidad de esfuerzo, mejora y perfeccionamiento del trabajo personal y la correspondiente contribución individual al grupo.

Del mismo modo, conviene tener prevista la utilización de espacios variados y la flexibilización del espacio disponible habitualmente. Cualquier rincón puede transformarse en una zona de trabajo y la interacción con todos los agentes internos o externos al Centro (docentes, familias, entorno, etc.) son de una importancia apreciable. Tanto como la organización de proyectos en conjunto con otras materias.

Por último, sería conveniente organizar salidas extraescolares, visitas a museos, exposiciones y representaciones teatrales o musicales de modo que el alumnado viva, analice y disfrute la experiencia audiovisual directamente en su ubicación original de producción.

• ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y AGRUPAMIENTOS

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantea la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje.

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

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos. Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminaciones necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo:

- Dentro del aula: se pondrán adoptar disposiciones espaciales diversas

- Fuera del aula: biblioteca, sala de audiovisuales, sala de informática, salón de actos y otros
- Fuera del centro: visita y actos culturales dentro y fuera de la localidad

6. ORGANIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

• MATERIALES Y RECURSOS

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuestas efectivas a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

A continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- Libros de texto y materiales complementarios
- Recursos audiovisuales
- Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.

7. DIVERSIDAD E INCLUSIÓN. DUA

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

1) **Alumnos presentes.** Todos los niños y niñas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales,

consejos de expresión oral...

- **APRENDIZAJE COOPERATIVO**

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula. Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

- **APRENDER A PENSAR.**

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconomiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.

- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...
- Fiestas y celebraciones.
- Intercambios culturales con otros centros.
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.
- Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

Como actividades más específicas sería las que a continuación se indican:

- Visita al Museo de Valdepeñas, la escuela de Ciudad Real o la de Tomelloso (Enfocadas a 4º de ESO).
- Visita ARCO
- Visita al Museo Thyssen y/o, al MNCARS
- Proponer a las Escuelas de Artes cercanas la realización de Talleres artísticos, como serigrafía y grabado.

Su secuenciación quedará determinada por la organización del Centro en función de las actividades complementarias del resto de Departamentos Didácticos.

9. EVALUACIÓN

La evaluación será **continua** en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con la finalidad de detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las causas y, de esta manera, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias clave y objetivos para continuar el proceso educativo.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

La evaluación será **formativa** en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se integrará en la propia acción educativa, a partir del análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proceso enseñanza y aprendizaje.

La evaluación será **integradora** en cuanto se referirá a las competencias clave y a los objetivos de la etapa y el aprendizaje del alumnado en el conjunto de las áreas que la integran.

Según este mismo decreto, en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida. Para ello, habrá de tenerse en cuenta el conjunto de descriptores operativos. Dichos descriptores constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretarán las competencias específicas de cada materia o ámbito. Además, se realizará una evaluación de manera diferenciada de la materia teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Dichos criterios de evaluación actúan como puente entre las competencias específicas y los descriptores operativos del grado de desarrollo de las competencias clave relacionados en el Perfil de salida.

Siguiendo este esquema, el proyecto presenta un modelo de evaluación integral a partir de evidencias clave. Además, se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global, el aprendizaje cooperativo, las destrezas de pensamiento y las habilidades comunicativas.

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado durante el curso. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesor, el propio alumno o se puedan coevaluar entre alumnos.

Con independencia del seguimiento realizado a lo largo del curso, el equipo docente llevará a cabo la evaluación del alumnado de forma

colegiada en una única sesión que tendrá lugar al finalizar el curso escolar.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado.

- Exploración inicial
- Cuaderno del docente
- Pruebas objetivas: de información, de elaboración, de investigación y trabajos individuales o colectivos.
- Fichas de observación de actitudes del grupo-clase
- Rúbricas de evaluación
- Cuaderno del alumno
- Observación diaria

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

Criterios de calificación

Según establece el **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

Orden 187/2022 de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre)., la evaluación de las competencias específicas de cada materia o ámbito se calificará con valores numéricos entre uno y diez puntos sin decimales. Estos resultados se relacionarán con las calificaciones, de tal forma que se indicará insuficiente (IN) para las

calificaciones con valores entre uno y cuatro, suficiente (SF) para la calificación con valor cinco, bien (BI) para la calificación con valor seis, notable (NT) para las calificaciones con valores siete u ocho y sobresaliente (SB) para las calificaciones con valores nueve o diez. Se considerará que un alumno ha superado una materia o ámbito cuando el resultado obtenido en su evaluación sea diferente a insuficiente (IN). A los alumnos que obtengan en una determinada materia la calificación de diez podrá otorgárseles una mención honorífica (Mención) siempre que el resultado obtenido sea consecuencia de un excelente aprovechamiento académico unido a un esfuerzo e interés por la materia especialmente destacables.

En referencia con el artículo 28 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Con el fin de garantizar el derecho del alumnado a que su rendimiento sea valorado conforme a los criterios de plena objetividad, según establece el artículo 19 del Decreto 65/2022, de 20 de julio, los criterios de evaluación y calificación han de ser conocidos por el alumnado. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.

Se evaluarán las Competencias Claves así como los perfiles de salida en cada etapa a través de los descriptores que se asocian a las Competencias Específicas, como son determinados por la actual LOMLOE, y serán los Criterios de Evaluación los que determinen el grado de consecución de dichas Competencias Específicas, sabiendo que su cálculo será obtenido por media ponderada tanto en los Criterios de Evaluación como en las Competencias Específicas, teniendo éstas el mismo valor en porcentaje, así como los Criterios de Evaluación asociados a cada Competencia Específica, también tendrán el mismo valor en porcentajes, en principio los sugeridos por la Consejería de Educación y consensuados en el Departamento y cuyos valores se especifican en esta Programación Didáctica.

- **CALIFICACIÓN EVALUACIÓN ORDINARIA DE JUNIO:**

Media aritmética de la calificación obtenida en cada trimestre.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Alumnos con evaluaciones suspensas:

- Se realizarán tres Planes de Recuperación Educativo (1ª evaluación, 2ª evaluación y recuperación final). Para la preparación se entregará a los alumnos su correspondiente Programa de Refuerzo. En el caso que el alumno tuviera que realizar prueba escrita se le calificaría a razón de 50% dicha prueba y 50% el P.R. (plan de refuerzo)
- Si al final de curso el alumno/a tiene dos evaluaciones o más pendientes, en la recuperación final deberá recuperar toda la materia,

mientras que con una sola evaluación pendiente sólo recuperará esa evaluación.

Alumnos con materias suspensas, del departamento, de cursos anteriores:

Se entregará a los alumnos para su realización de un Plan de Recuperación Educativa que contendrá actividades referidas a los contenidos de la materia y curso objetos de la Recuperación, Realizando seguimiento individualizado, tras la detección de dificultades por parte del Tutor o bien del propio alumno, del desarrollo del Plan de Recuperación en caso necesario.

- **EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA DE JUNIO:**

100% Prueba final o a través de un Programa de Recuperación desarrollado en el tiempo entre las convocatorias Ordinaria y la extraordinaria.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

A continuación se adjunta el modelo de análisis trimestral de resultados de la evaluación correspondiente

**CURSO 2023-2024
ARTES PLÁSTICAS**

INFORME TRIMESTRAL DEL DEPARTAMENTO DE

Evaluación:	Materia:	Nivel:
--------------------	-----------------	---------------

1. Nivel de adquisición de las COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

--	--	--	--	--	--

		Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
2. Tratamiento de los SABERES BÁSICOS programados		Totalmente	Casi totalmente	A medias	Menos de la media programada	Muy por debajo de lo programado
3. Dificultades encontradas:						
4. Nivel de rendimiento académico		Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
4.1. Porcentajes	Alumnado con la materia SUSPENSA:	Alumnado con la materia APROBADA:				
5. Comparativa con los resultados obtenidos en evaluaciones anteriores.						
6. Propuestas de mejora para la siguiente evaluación (especificar para repetidores, si los hubiera).						

PLANES INSTITUCIONALES:

Plan de igualdad y convivencia:

PLAN DE LECTURA

Plan de lectura del Departamento de Artes Plásticas

Uno de los ejes de los principios pedagógicos de la ley, es el fomento de la lectura. Para ello se han diseñado estas propuestas que fomentan el interés y el hábito de la lectura:

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.
- Elaboración en común de distintos proyectos de clase: un periódico, un blog, una gaceta de noticias, etc.

Como actividades más específicas se adjunta ciertas actividades

Actividades para el plan de igualdad y convivencia		
Diseño de un cartel a gran formato de fondo fragmentado en Din A4 del símbolo de la igualdad de géneros, para que los alumnos peguen en su interior con potsis de color rosa conteniendo en ellos frases con alusiones a la igualdad de género.	DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS EN COLABORACIÓN CON EL DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN	1º TRIMESTRE
Elaboración de vídeos relacionado con la igualdad de género y la violencia de género	DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS	2º TRIMESTRE
Murales y/o power point sobre la vida y obras de pintoras	DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS	3º TRIMESTRE

secuenciadas y por niveles.

NIVEL/MATERIA	ACTIVIDADES	SECUENCIACIÓN
1º ESO Proyectos de AA. PP. y VV.	Coloreado de diversas portadas de libros. Lectura de reseñas sobre el museo del Prado. Historia y características, a lo largo del 2º y 3º trimestre.	1º Trimestre 2º Trimestre 3º Trimestre
2º ESO EPVA	Lectura de biografías o reseñas de Berthe Morisot https://theconversation.com/berthe-morisot-la-mas-impresionista-de-todos-174407 Marie Casat https://www.nuevatribuna.es/articulo/cultura--ocio/mary-cassat-pintora-impresionista/20210318191940185747.html Maruja Mallo https://www.rtve.es/noticias/20220105/maruja-mallo-mujer-libre-creadora-pintura/2244812.shtml	1º Trimestre 2º Trimestre 3º Trimestre
3º ESO EPVA	Leer 35 frases sobre el arte (documento que se les entrega) y posterior debate sobre sus significados y opinión personal sobre ellas. Un grupo de frases por trimestre	1º Trimestre 2º Trimestre 3º Trimestre
4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Lecturas sobre el MCARS y la colección, distribución a lo largo de los tres trimestres.	1º Trimestre 2º Trimestre 3º Trimestre
1º BACH. DT I /2º BACH DT II	Lecturas que acompañan a los textos de DT I y II al final de cada tema, durante todos los trimestres.	1º Trimestre 2º Trimestre 3º Trimestre
2º BACH. CREACIONES ARTÍSTICAS Y AUDIOVISUALES	Búsqueda en grupos de lecturas sobre crítica de cine. Para posteriormente leerlas en clase para su debate Al menos una por trimestre	1º Trimestre 2º Trimestre 3º Trimestre

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

1. Visita al Museo de Valdepeñas, la escuela de Ciudad Real o la de Tomelloso (Enfocadas a 4º de ESO).
2. Visita ARCO

3. Visita al Museo Thyssen y/o, al MNCARS
4. Proponer a las Escuelas de Artes cercanas la realización de Talleres artísticos, como serigrafía y grabado.

En La Solana a 18 de octubre de 2023



Fdo. Ángel Collado Sánchez
Jefe del Departamento de Artes Plásticas.