

ESO

1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.
2. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1. INTRODUCCIÓN.
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
3. SABERES BÁSICOS.
4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.
 - 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.
 - 4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.
5. EVALUACIÓN.
 - 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.
 - 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.
 - 5.3. EVALUACIÓN DE LOS CURSOS DEL PROGRAMA BILINGÜE.
 - 5.4. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.
 - 5.4.1. Recuperación de alguna evaluación.
 - 5.4.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.
 - 5.4.3. Alumnos repetidores.

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.

1. INTRODUCCIÓN.
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
3. SABERES BÁSICOS.
4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.
 - 4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.
 - 4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.
5. EVALUACIÓN.
 - 5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.
 - 5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

ASPECTOS GENERALES.

6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

7. METODOLOGÍA.

7.1. TÁCTICAS DIDÁCTICAS.

7.2. AGRUPAMIENTOS.

7.3. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO.

7.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

8. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

9. ASPECTOS RELEVANTES RELACIONADOS CON LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

1. OBJETIVOS GENERALES DE 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, 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 expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma**, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) **Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras** de manera apropiada.
- j) **Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas**, así como el patrimonio artístico y cultural.
- 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) **Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas**, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFILES DE SALIDA DEL ALUMNADO.

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, se abre en ventana nueva. 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 la ESO está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes, con sus correspondientes descriptores operativos:

- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL).**

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.

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.

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 de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

- **COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP).**

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM).**

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.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

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.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar

su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

- **COMPETENCIA DIGITAL (CD).**

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.

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.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

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.

- **COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA).**

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.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

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 obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

- **COMPETENCIA CIUDADANA (CC).**

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.

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 ciudadanía mundial.

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.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

- **COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE).**

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

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.

- **COMPETENCIA E CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC).**

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.

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.

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.

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.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1. INTRODUCCIÓN.

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

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

La materia 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, «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 plantea 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.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

2.1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.**

2.2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.**

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**

2.4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco

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

Para que el alumnado entienda las producciones artísticas y digitales de la actualidad y se inicie en la realización de producciones propias, puede promoverse la aproximación al conocimiento de distintos saberes, entre los que se pueden incluir: el lenguaje técnico matemático propio de la geometría, la evolución de internet como soporte artístico y comunicativo, la cinematografía, los instrumentos ópticos y/u otros que se consideren necesarios.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, CP1, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2.**

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CP1, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.**

2.7. 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.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC4.**

2.8. 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.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de

videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

3. SABERES BÁSICOS.

A. Patrimonio artístico y cultural.

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

B. 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.

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: 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 en el arte y 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.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.
- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
 - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
 - 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.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS. NIVEL: 3º DE E.S.O.

4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º E.S.O.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE PERFILES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	CCL1	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.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	Búsqueda y análisis de los elementos formales de producciones artísticas de diferentes momentos históricos.
	CD1			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.
CPSAA3	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.	Exposición oral del proceso de creación de la obra propia.		
CC1				
CC2				
CC3				
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.	CCEC1	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.	Análisis y evaluación constructiva de la obra propia y ajena, con crítica y sin juicio.	
	CCL1			
	CD1			
	CD2			
	CPSAA1			
CPSAA3				
CC1				
CC3				
CCEC1				
CCEC3				

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	B. 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: la línea. 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.	Elección de una obra plástica y reinterpretación de la misma a través de la línea y sus posibilidades gráficas.
	CCL2			
	CD1			
	CPSAA3			
	CPSAA4	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 personal de forma abierta.		Visiónado de producciones artísticas y análisis de la forma, el color y la textura.
	CC1			
CC3				
CCEC2				
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2	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 tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	- Elementos básicos del lenguaje visual: la línea. 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.	Modificación y manipulación de una imagen a través de la técnica del <i>collage</i> , creando una ilusión óptica.
	CCL5			
	CP1			
	CD1			
	CD2			
	STEM1	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, lenguajes plásticos, visuales, audiovisuales y digitales, a través de la experiencia y del análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando y reutilizando diversidad de materiales e imágenes, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		Actividades de creación de texturas gráficas.
	STEM3			
	CPSAA3			
	CC1			
	CC3			
CCEC2	Representación bidimensional del espacio y el volumen, haciendo uso del claroscuro.			

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.	CCL1	5.1. Expresar y materializar 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.	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	Creación de la obra, experimentando con las posibilidades que ofrece el soporte.
	CCL2			Búsqueda de posibilidades de la forma dentro de la producción artística.
	CP1			Realización de bocetos de una idea propuesta.
	CD1			Realización de la obra, eligiendo soporte, material y técnica.
	CD2			
	CD3	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales o audiovisuales, individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo el proceso y pensamiento creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad en los procesos, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		
	CPSAA1			
	CPSAA3			
	CPSAA4			
	CC3			
CCEC3				
CCEC4				
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.		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 colaborativa, abierta y respetuosa.	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - 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 en el arte y 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.	Actividad propuesta para el empleo de una técnica seca y una técnica húmeda.
	CCL2			Realización de láminas que abordan los trazados fundamentales.
	CP1			Realización de láminas que abordan la construcción de polígonos regulares y estrellados.
	CD1			Actividad relacionada con la construcción de polígonos regulares estrellados.
	CD2			Actividad de diseño relacionada con los enlaces y/o las curvas.
	CD3	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		Ejercicios de representación de figuras en perspectiva isométrica.
	CPSAA3			Experimentación con materiales para la creación de la obra tridimensional.
	CC1			Ejercicios de representación de figuras en caballera.
	CC3			Diseño de un módulo y experimentación de sus posibilidades compositivas.
	CCEC3			

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	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, materiales, soportes y herramientas.	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual.	Realización de un cartel, siguiendo los pasos del proyecto artístico.		
	CCL3					
	STEM3					
	CD1					
	CD2					
	CD5					
	CPSAA1					
	CPSAA3					
	CPSAA4					
CC1	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.	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 de la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	Análisis de imágenes fijas de distinta índole, analizando sus finalidades.			
CC3						
CCEC4						
CCL1						
CP1						
STEM3						
CD3				8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tienen los lenguajes visuales y audiovisuales, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	- 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.	Análisis de anuncios publicitarios, con imagen fija o en movimiento.
CD5						
CPSAA1						
CPSAA3						
CPSAA5	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales o audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.		Creación de un mensaje visual, en equipo, siguiendo los pasos del proyecto y organizando las diferentes funciones de cada miembro.			
CE3						
CCEC4				Montaje de una exposición (física o digital) de los trabajos que se han realizado.		

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIACIÓN
<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. 	6. El lenguaje visual. Manifestaciones artísticas a través de la historia.	Segundo trimestre.
<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Elementos básicos del lenguaje visual: la línea. 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. 	3. Elementos formales de la imagen.	Segundo trimestre.
	4. Percepción visual.	Segundo trimestre.
	5. La composición. Equilibrio visual. Ritmo.	Segundo trimestre.
<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, 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 	7. El proceso creativo. Técnicas gráfico-plásticas. Posibilidades del soporte.	Segundo trimestre.
	8. Técnicas gráfico-plásticas. Técnicas secas. Técnicas húmedas.	Segundo trimestre.

<p>poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y 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. 	<p>1. Geometría Plana. Trazados fundamentales. Construcción de polígonos regulares.</p>	<p>Primer trimestre.</p>
	<p>2. Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.</p>	<p>Primer trimestre.</p>
	<p>9. La obra en tres dimensiones.</p>	<p>Tercer trimestre.</p>
	<p>10. Geometría descriptiva. Vistas. Perspectivas.</p>	<p>Tercer trimestre.</p>
<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - 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 de 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. <p>Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>11. Lenguaje y comunicación visual. Imagen fija.</p>	<p>Tercer trimestre.</p>
	<p>12. Imagen en movimiento. Medios de comunicación.</p>	<p>Tercer trimestre.</p>

5. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.

Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.

- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT. EV. %	INST. EV. %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1.1. Reconocer las 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 transmisores de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	2	2	Búsqueda y análisis de las elementales formas de producciones artísticas de diferentes momentos históricos.
1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis riguroso de obras de arte.	1	1	Visión de obras artísticas.
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.	2	2	Exposición oral del proceso de creación de la obra propia.
2.2. Analizar, de forma rigurosa, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada artística hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	1	1	Análisis y evaluación constructiva de la obra propia y ajena, con crítica y juicio.

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.	4	4	Elección de una obra plástica y reinterpretación de la misma a través de la línea y sus posibilidades gráficas.
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 personal de forma abierta.	2	2	Visionado de producciones artísticas y análisis de la forma, el color y la textura.
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 tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	8	3	Modificación y manipulación de una imagen a través de la técnica del <i>collage</i> , creando una ilusión óptica.
		3	Actividades de creación de texturas gráficas.
		2	Análisis compositivo de la obra de Arte.
4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, lenguajes plásticos, visuales, audiovisuales y digitales, a través de la experiencia y del análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando y reutilizando diversidad de materiales e imágenes, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	8	4	Creación de una obra haciendo uso del equilibrio, la proporción y el ritmo.
		4	Representación bidimensional del espacio y el volumen, haciendo uso del claroscuro.
5.1. Expresar y materializar 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.	5	2	Creación de la obra, experimentando con las posibilidades que ofrece el soporte.
		3	Búsqueda de posibilidades de la forma dentro de la producción artística.
5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales o audiovisuales, individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo el proceso y pensamiento creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad en los procesos, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5	1	Realización de bocetos de una idea propuesta.
		4	Realización de la obra, eligiendo soporte, material y técnica.

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 colaborativa, abierta y respetuosa.	28	5	Actividad propuesta para el empleo de una técnica seca y una técnica húmeda.
		3	Realización de láminas que abordan los trazados fundamentales.
		5	Realización de láminas que abordan la construcción de polígonos regulares y estrellados.
		8	Actividad relacionada con la construcción de polígonos regulares estrellados.
		7	Actividad de diseño relacionada con los enlaces y/o las curvas.
6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	16	4	Ejercicios de representación de figuras en perspectiva isométrica.
		3	Experimentación con materiales para la creación de la obra tridimensional.
		4	Ejercicios de representación de figuras en caballera.
		5	Diseño de un módulo y experimentación de sus posibilidades compositivas.
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, materiales, soportes y herramientas.	7	5	Realización de un cartel, siguiendo los pasos del proyecto artístico.
		2	Análisis de imágenes fijas de distinta índole, analizando sus finalidades.

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.	2	2	Análisis de anuncios publicitarios, con imagen fija o en movimiento.
8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tienen los lenguajes visuales y audiovisuales, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	7	7	Creación de un mensaje visual, en equipo, siguiendo los pasos del proyecto y organizando las diferentes funciones de cada miembro.
8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales o audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	2	2	Montaje de una exposición (física o digital) de los trabajos que se han realizado.
	100	100	

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán del siguiente modo: IN para las calificaciones negativas (menores de 5 puntos), SU, BI, NT o SB para las calificaciones positivas (de 5 a 10 puntos).

No se contempla evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

5.3. EVALUACIÓN DE LOS CURSOS DEL PROGRAMA BILINGÜE.

La materia de EPVA es una de las que forman parte de la Sección Europea del instituto. Durante el presente curso hay cuatro grupos de 3º de E.S.O., siendo dos de ellos los grupos con alumnos bilingües, en los que queda ya implantado la nueva LOMLOE, y quedando éstos conformados de forma heterogénea en el desarrollo de otras materias no impartidas en segundo idioma.

A la hora de evaluar a estos grupos, se tendrá en cuenta:

- Grado de adquisición de los aprendizajes que forman parte de los saberes básicos de la materia.
- Aprender un vocabulario específico relacionado con la materia.
- Expresarse con frases sencillas que pueden surgir en el desarrollo normal de la clase.
- Valorar la posibilidad de comprender y expresarse en otro idioma.
- Fomentar la interdisciplinariedad a través de un aprendizaje global, colaborando con el resto de materias que conforman el Programa Bilingüe del centro.
- Los saberes básicos no se modifican con respecto a los grupos ordinarios, siendo los que se han expuesto anteriormente en esta Programación.
- El dominio de la lengua inglesa es un complemento positivo en la calificación del alumnado.

5.4. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.4.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga. Dichas actividades, igualmente se corresponden con los criterios de evaluación trabajados durante esa evaluación, aunque con un grado mayor de profundización y/o ampliación.

5.4.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de ESO, no se da el caso de alumnos con la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales pendiente de cursos anteriores.
- En cambio, en el caso de alumnos de 3º de E.S.O., con la EPVA de 2º y/o 1º de E.S.O. pendiente, dispondrán de un cuaderno de actividades que el alumno deberá realizar, quedando el profesor que le imparte clase, como responsable de la corrección y seguimiento de dichas actividades. Dicho cuaderno le será proporcionado por el profesor del Departamento de Artes Plásticas que le imparte clase en este curso, dado que, al entrar en vigor la LOMLOE en 3º, todos los alumnos de este nivel cursan la materia este curso académico.
- Para tal efecto, se elabora un Plan de Trabajo en el que se contemplan los aprendizajes no adquiridos y los criterios de evaluación que se van a trabajar. Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Del mismo modo, para su mayor comprensión, se elabora un Plan de Trabajo que responde a un modelo más sencillo que se facilita a las familias, junto con el cuaderno de actividades propuestas. Se adjuntará como archivo en un mensaje escrito a ambos padres o tutores legales del alumno por la Plataforma EducamosCLM.

- Hemos de decir que, aunque el alumno cursa 3º de la E.S.O., el modelo de trabajo se ajusta a la ley saliente, que fue la que el alumno cursó el/los años anteriores.

5.4.3. Alumnos repetidores.

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.

1. INTRODUCCIÓN.

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.

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques, que son los siguientes:

El primer bloque: «El proceso creativo», hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.

En el segundo: «El arte para entender el mundo», conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución desde las primeras representaciones plásticas. Como creaciones artísticas entendemos cualquier manifestación creativa, tanto plástica, como audiovisual, publicitaria, de diseño o de arquitectura, entre otras, procedentes de diferentes culturas, prestando especial atención al conocimiento y desarrollo de los movimientos culturales más cercanos.

El tercero: «Experimentación con técnicas artísticas», desarrolla las técnicas y medios gráfico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico. Se recomienda realizar ejercicios básicos de experimentación con las diferentes técnicas, con el objetivo de conocer sus cualidades expresivas y poder aplicarlas en propuestas más complejas, bien de forma individual o en grupo.

Con el cuarto: «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo», se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro. A través de los saberes de este bloque, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos.

Como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo

el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental. Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales, por ejemplo, como herramientas de investigación o de búsqueda, además de otras que puedan ser empleadas en la generación de composiciones; también las emplearemos como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión para ponerlo en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o con otros agentes externos.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

2.1. 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. El proceso en una creación artística es, realmente, el aprendizaje significativo que el alumnado va a obtener. Creando, de forma individual o en grupo, y comprendiendo la necesidad de seguir las fases del proceso creativo en un proyecto, potenciaremos el pensamiento crítico, además de valores como la participación, el respeto y valoración de otras propuestas y opiniones. Analizar el proceso supone incidir en la importancia de secuenciar correctamente el método de trabajo y restársela al resultado final. La necesidad de buscar alternativas para la resolución de problemas y consensuarlas en un trabajo en grupo, promueve un pensamiento más flexible y diverso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

2.2. 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. Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia, así como el contexto social y cultural donde se han producido, proporciona un conocimiento integral del ser humano y su necesidad de expresión y representación. El análisis de obras artísticas, su interpretación técnica y comunicativa, nos permite aprender a desarrollar una mejor comprensión del mundo que nos rodea y de las características propias de las distintas culturas; mediante estas acciones se potenciará también el respeto al patrimonio artístico y la motivación por participar en eventos culturales cercanos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.**

2.3. 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. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. Conseguir que cada alumno se sienta identificado con una técnica concreta, además de encontrarse cómodo en su lenguaje específico, nos permite, por un lado, potenciar su

seguridad y ofrecerle, por otro, una forma de canalizar y mostrar sus ideas y planteamientos, de forma creativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.**

2.4. 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. La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinarios, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.**

2.5. Comprender la 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. La participación en proyectos interdisciplinarios potencia, en un centro educativo, el sentido de comunidad y el interés por el logro de objetivos comunes. En una sociedad cada vez más individualizada, compartir intereses, ideas, proyectos y opiniones supone todo un aprendizaje que fortalecerá los vínculos interpersonales, las habilidades sociales y el sentido social. El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias. Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejorar su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.**

3. SABERES BÁSICOS.

A. El proceso creativo.

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

B. El arte para entender el mundo.

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.

- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

C. Experimentación con técnicas artísticas.

- Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

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

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- El proyecto artístico interdisciplinar.

4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS. NIVEL: 1º DE E.S.O.

4.1. VINCULACIÓN ENTRE ELLOS.

4.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SECUENCIACIÓN
<p>A. El proceso creativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. 	1. Toma de contacto sobre el conocimiento del lenguaje plástico y visual. Arte y Geometría.	Primer trimestre.
<p>B. El arte para entender el mundo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. - El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. 	2. Tipos de lenguajes visuales.	Tercer trimestre.
	3. Recorrido por los distintos movimientos artísticos y obras más significativas.	Tercer trimestre.
<p>C. Experimentación con técnicas artísticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. 	4. Técnicas y medios secas y húmedas.	Segundo trimestre.
	5. Los medios visuales y audiovisuales.	Segundo trimestre.
	6. El proyecto artístico.	Segundo trimestre.

D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar.	7. El Proyecto artístico interdisciplinar. Implicación del Arte en la Ciencia y en la Naturaleza. Aplicaciones.	Tercer trimestre.
	8. Sostenibilidad.	Tercer trimestre.

5. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de comprensión** respecto a los saberes y las competencias específicas (evaluación **sumativa**).

- Se llevará a cabo una **evaluación inicial** al comienzo del curso.
- La evaluación se llevará a cabo **durante todo el proceso de aprendizaje**, que tendrá carácter continuo.
Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.
- La evaluación tiene carácter **formativo**, en la medida en que el profesor aporta la información necesaria para que el alumno sea capaz de detectar sus errores y pueda mejorar en su proceso de aprendizaje.
- Los profesores que imparten clase de las distintas materias a un grupo, compartirán el proceso de evaluación en las **sesiones de evaluación** que se llevarán a cabo a lo largo del curso de manera periódica y programada. En estas sesiones se evalúa el proceso de aprendizaje en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- Por último, tiene lugar una **evaluación final**, de carácter sumativo, realizada antes de finalizar el curso académica para valorar la evolución, progreso y grado de adquisición de las competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- Con objeto de hacer partícipes a los propios alumnos del proceso evaluador, también tiene lugar una **autoevaluación** y una **coevaluación**, que se integrarán en distintas actividades a lo largo de todo el curso.

5.1. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los **criterios de evaluación**, que estarán vinculados tanto a los saberes básicos como a las competencias específicas a través de los descriptores operativos. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles...y permiten una valoración objetiva del alumnado.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACION.

Al finalizar cada evaluación, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento.

(Mirar la tabla que aparece arriba)

La calificación final del curso se puede obtener tanto de la media ponderada de los criterios de evaluación como de la media aritmética de las evaluaciones. De ambas maneras se obtiene el mismo resultado, haciendo más comprensible la obtención de esta calificación especialmente para las familias.

Los resultados de la evaluación se expresarán del siguiente modo: IN para las calificaciones negativas (menores de 5 puntos), SU, BI, NT o SB para las calificaciones positivas (de 5 a 10 puntos).

No se contempla evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio que en las dos evaluaciones anteriores.

5.3. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN.

5.3.1. Recuperación de alguna evaluación.

- Si un alumno suspende una evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un Plan de Trabajo en el que se registran una serie de actividades que el alumno deberá realizar; dichas actividades se corresponden con los criterios de evaluación que no ha superado en la evaluación correspondiente, y que, por supuesto, se han trabajado en el aula. Asimismo, se indicará la fecha de entrega de las mismas. Por este procedimiento no se puede limitar la calificación de un alumno ya que la evaluación tiene carácter sumativo.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga. Dichas actividades, igualmente se corresponden con los criterios de evaluación trabajados durante esa evaluación, aunque con un grado mayor de profundización y/o ampliación.

5.3.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.

- En el caso de alumnos de 1º de ESO, no se da el caso de alumnos con la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales pendiente de cursos anteriores.

5.3.3. Alumnos repetidores.

- Se elabora también, según contempla la ley vigente, un Plan de Trabajo para los alumnos repetidores.
- Queda a disposición del Departamento de Orientación en una carpeta creada a tal efecto en Teams.
- Durante este curso académico, se van a trabajar los mismos saberes básicos y se van a utilizar los mismos instrumentos que para el resto de los compañeros del grupo, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más relevantes de la Programación.

ASPECTOS GENERALES.

6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

Con el objeto de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se evaluará la propia práctica docente del profesorado. Para ello:

- Por un lado, se creará un formulario online para que los alumnos puedan responder de manera sencilla y anónima, aportando sus propios criterios e ideas de mejora.
- Por otra parte, el profesor debe autoevaluar su propia actuación e intercambiar opiniones con los compañeros.

Las conclusiones darán lugar a la reflexión y propuestas de mejora, y serán recogidas en las actas del Departamento. Al finalizar el curso, se adjuntarán dichas conclusiones a la Memoria anual del Departamento, sirviendo de partida para el comienzo del curso siguiente.

Asimismo, es importante la **reflexión** sobre el clima en la clase, los intercambios comunicativos y la colaboración entre los alumnos, la organización de los materiales y recursos, etc. La información obtenida es la que permite conocer realmente las condiciones en las que está trabajando el profesor, los aspectos que han favorecido el aprendizaje y aquellos otros que sería necesario modificar.

7. METODOLOGÍA.

7.1. TÁCTICAS DIDÁCTICAS.

Tanto en la EPVA como en la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales de 1º de E.S.O., presentan una planificación dinámica a través de los saberes básicos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos.

El currículo se adapta a las distintas capacidades de los alumnos/as, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr **aprendizajes significativos**.

La base metodológica de la propia materia requiere:

- La participación en el proceso de aprendizaje del alumno y en el de sus compañeros.
- Asumir las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso.
- Practicar la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.
- La importancia de la **documentación** sobre un tema antes de la elaboración de creaciones propias.

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recurrirá a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje marcado por los saberes básicos de la materia, a través de documentación audiovisual. Cuando sea necesario, el grupo se desplazará al aula de TIC, donde pueden tomar un ordenador, que se encuentra a disposición de los alumnos para cubrir las necesidades de la materia.

Por otro lado, el alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumno con una serie de nuevos saberes y acceso a nuevos procedimientos. Un aspecto importante es la valoración del **proceso incluso por encima del resultado**, de forma que el alumno sepa la importancia que el **trabajo metódico** supone en la creación de imágenes de todo tipo.

7.2. AGRUPAMIENTOS.

Es preciso que organicemos agrupamientos que favorezcan modos de aprendizaje cooperativo y que faciliten intercambios de diferentes puntos de vista.

En general, podemos recurrir a modalidades clásicas de agrupamiento:

- *Trabajo individual*: para favorecer la reflexión y la práctica de una manera individualizada.
- *Trabajo en pequeño grupo* (3-6) para el desarrollo de experiencias, proyectos, discusión...
- *Trabajo en grupo-clase* para exposición de trabajos realizados y/o para llevar a cabo algún proyecto.
- *Trabajo cooperativo*, que se llevará a cabo dentro del entorno de aprendizaje.

7.3. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO.

- El primer pilar fundamental en la **organización de espacios** es el desarrollo de las materias dentro del aula de Plástica, dado que nos ofrece tanto la disponibilidad de los materiales específicos necesarios para llevar a cabo todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, como de armarios y estanterías habilitados para depositar el material que aporta el alumno, y que le es necesario para sus clases.
- Mantener la organización y distribución del taller en el que impartiremos las clases según horario. Las posibilidades de planificación y de realización de actividades diferentes es amplia, flexible y muy enriquecedora para los alumnos. También se disponen de espacios comunes del centro: biblioteca, salón de actos, capilla, pasillos...
- Utilización del vestíbulo y otros espacios como soporte para llevar a cabo exposiciones con los trabajos de los alumnos.
- En la medida de lo posible, se usarán espacios de medios audiovisuales e informáticos para el desarrollo de algunas actividades.

Respecto al **tiempo**, se hará una previsión *aproximada* de la duración de cada una de las unidades didácticas teniendo también en cuenta el nivel de progresión y acumulación de contenidos a medida que avanzamos en el curso.

Se tendrán también en cuenta aquellos períodos del curso lectivo que sean más adecuados para organizar actividades extraescolares o complementarias.

7.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Dentro de los **recursos didácticos**, se procurará que el empleo de información audiovisual sea una constante a lo largo de todo el curso académico.

Los contenidos teóricos son expuestos por el profesor siendo los alumnos los que deben ir tomando notas de lo tratado en clase.

No obstante, para la realización de trabajos de pequeño formato, trabajos de investigación fuera del aula... son los alumnos los que aportarán el material necesario a clase.

En cuanto a los **materiales**, se proveerá a los alumnos de la infraestructura necesaria que cada momento precise, y en una proporción alumnos/equipos lo más óptima posible:

- caballetes de pintura para la elaboración de dibujos de mayor formato,
- mesas que favorecen el trabajo en grupo,
- pantalla y cañón para proyección de imágenes y vídeos,
- ordenadores...

8. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA.

Las medidas de inclusión que, desde este Departamento, podemos tomar, son aquéllas que se refieren al nivel de aula, o bien a medidas individualizadas / extraordinarias de inclusión educativa.

- Los **saberes básicos** que se trabajan no son algo rígido, sino que por el contrario han de atender las necesidades de aquellos alumnos que no presentan un nivel homogéneo con el resto del grupo. Tal es el caso de algunos aspectos que exigen un alto grado de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado. Además, los criterios de evaluación que se relacionan con ellos se entrelazan, con lo cual, no pueden contemplarse como estancos, y a su vez, hay que adecuarlos al nivel, ritmo y capacidad diferente de cada alumno.
- Por otro lado, no todos los alumnos necesitan el mismo **tiempo** para asimilar un aprendizaje, ni tampoco lo hace con la misma intensidad. Por tanto, se parte siempre de un nivel mínimo para todos a la terminación de la etapa, y ha de prestarse el tiempo suficiente para que pueda recuperar aquellos criterios que no han sido alcanzados.
Se puede volver en cualquier momento a retomar los conceptos básicos; ello garantiza su comprensión.
- De todos modos, tanto EPVA como Proyectos de Artes Plásticas y Visuales, son materias en las que se pueden priorizar los **aprendizajes de tipo procedimental**, que a su vez son los más motivadores y de mayor éxito para los alumnos, especialmente para aquéllos de rendimiento más lento. Se puede plantear el trabajo en el aula a través de bancos de actividades graduadas.
- Es fundamental la **colaboración con el Departamento de Orientación**, tanto en la información que aporta sobre los perfiles del alumnado y los casos específicos, como en las directrices que pueden ayudar en la adecuación del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Una vez identificados los aspectos deficitarios dentro del grupo, se trabajará el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria, aunque, en caso de que sea necesario, se elaborará una adaptación curricular, tanto si es no significativa como significativa. Pero no debemos olvidar tampoco la atención educativa a alumnos con altas capacidades, a los que se debe tener en cuenta y realizar con ellos una profundización en el currículo.

9. ASPECTOS RELEVANTES RELACIONADOS CON LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.

En relación a la evaluación del proceso de aprendizaje y aplicando los procedimientos de evaluación arriba detallados, el Departamento de Artes Plásticas ha de mencionar de forma especial el hecho de que las materias que se trabajan en la E.S.O. son fundamentalmente procedimentales. Actividades relacionadas con el desarrollo de destrezas y habilidades a desarrollar por parte del alumnado, se llevan a cabo continuamente, por ejemplo. Se añaden a éstas otro tipo de actividades y pruebas objetivas a realizar a lo largo de los trimestres, aunque hacemos especial hincapié en el conjunto de este tipo de actividades como “pruebas” objeto de la evaluación. Dado que en este Centro, además, existe un Bachillerato de Artes y la producción de obras es realmente enorme, el profesorado de este Departamento considera que es más importante la devolución de dichas producciones a los alumnos, previo acuerdo con ellos, y esto se debe a:

- ✓ El espacio que sería necesario para guardarlo todo durante el tiempo estipulado según legislación vigente, es inviable.
- ✓ Necesidad, por parte del alumnado, de revisar sus producciones para resolver sus propias dudas, cuando, además, el profesorado realiza anotaciones con frecuencia sobre las mismas. Dichas indicaciones ayudan al alumnado a alcanzar los objetivos marcados o incluso se sugieren medidas de ampliación/profundización de ciertos aspectos.
- ✓ Cuestiones emocionales, a veces relacionadas con la autoestima, la propia identidad, su paso por esta etapa educativa, etc. Hemos de ser conscientes de que el Arte, en definitiva, es un medio de expresión y búsqueda interior e íntima de cada individuo.
- ✓ Las producciones artísticas son más que documentos objeto de evaluación y en cada una de ellas hay una pequeña parte de cada alumno y alumna matriculados en alguna de las materias que imparte este Departamento, y como tales, el lugar en el que están mejor custodiados es en manos de sus propios creadores.

Bajo todas estas consideraciones mencionadas, el profesorado de este Departamento considera que para que quede constancia de todas las pruebas que son objeto de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, todas las actividades propuestas por el profesorado serán entregadas por todos los alumnos, además, de manera digital; es decir, los profesores del Departamento crearán en las Aulas Virtuales del Entorno de Aprendizaje de la Plataforma Educamos CLM, todas las tareas que se hayan pedido, y a medida que se vayan entregando físicamente, el alumno hará una fotografía de dicha actividad, y ésta será adjuntada a la tarea creada a tal efecto. De este modo, quedará a disposición del profesor, Equipo Directivo e incluso del Servicio de Inspección si así lo requiere, en algún procedimiento que pudiera surgir durante el curso académico como recurso a utilizar a causa de alguna reclamación.