

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## 3º DE ESO - EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

**Educación Plástica, Visual y Audiovisual - 3º de ESO**

**I.E.S. Esteban Manuel Villegas (26001845) 2024/2025**

### **Fechas de comienzo y fin**

Inicio aproximado: 04-09-2024

Finalización aproximada: 25-09-2024

### **Jefe del departamento responsable de la programación**

Divina J Aliende Ojeda

### **Docentes implicados en el desarrollo de la programación**

- Nuria Marañón Calleja
- Divina J Aliende Ojeda

## PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Adaptaciones curriculares/ Atención a la diversidad: Se atenderán conforme a las directrices que marque el departamento de Orientación. Se intentará prestar un apoyo lo más personalizado posible para atender a las necesidades y particularidades de cada alumno, adaptando la metodología para garantizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las principales necesidades en este curso de 3º ESO son por TDA en varios alumnos de los tres grupos. Las principales medidas a tomar con ellos son:

1. - Ubicación primeras filas.
2. - Ubicación cerca de compañero/a con buena organización y capacidad atencional.
3. - Complementar explicaciones orales con apoyos visuales: imágenes, vídeos..
4. - Adelantar la organización y el orden del día de la sesión.
5. - Realizar esquemas con los aspectos importantes de cada tema.
6. - Comprobar que ha entendido la tarea a realizar.
7. - Dar más tiempo o reducir número de tareas , buscando más calidad que cantidad.
8. - Uso de agenda como control y comunicación con la familia.
9. - Evitar que copie enunciado de las preguntas.
10. - Escribir en la pizarra tareas para el día siguiente.
11. - Leerle en voz alta el examen.
12. - Ayudarle a controlar el tiempo en la realización de ejercicios y exámenes.
13. - Combinar exámenes orales y escritos.
14. - Más tiempo en exámenes o fraccionar el examen en varias sesiones, si lo necesita.
15. - Valorar el trabajo y esfuerzo diario.
16. - No penalizar aspectos actitudinales relacionados con la falta de atención o la hiperactividad.
17.
  - Adaptaciones formato examen:

Letra con formato claro

Destacar palabras clave en los enunciados

Presentar una demanda por pregunta

Incluir preguntas cortas, de elección de respuesta, de verdadero falso, completar frases, emparejar respuestas...

Dejar suficiente espacio entre las preguntas para la respuesta.

Reducir el número de preguntas para el examen.

## ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Para los alumnos de tercero de ESO con materias pendientes de cursos anteriores relativos al área de Educación Plástica y Visual se programa el plan de recuperación de la siguiente manera:

ALUMNOS CON 1º y 2º LOMLOE , se especificará las competencias específicas a recuperar y sus porcentajes de procedimientos, así como trabajos a realizar. Esta información se dará al alumno, que hará conocer a sus padres o tutores legales. El seguimiento de la recuperación será trimestralmente

## LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

| Nombre                                                                                                                          | ISBN |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Educación plástica, visual y audiovisual II actividades 9788470636424 Educación plástica, visual y audiovisual II 9788470636417 |      |

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

| Nombre                                                                                                   | Inicio     | Fin        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Salida a Bilbao                                                                                          | 18/12/2024 | 18/12/2024 |
| La actividad se plantea como posible salida, no es seguro, dependerá de los alumnos y su comportamiento. |            |            |

## UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje

resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

| <b>Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:</b> |               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>Observación sistemática:</b>                                                                                                          | <b>2,31%</b>  |
| <b>Pruebas de ejecución:</b>                                                                                                             | <b>33,98%</b> |
| <b>Presentación de un producto:</b>                                                                                                      | <b>24,98%</b> |
| <b>Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:</b>                                                                                  | <b>38,73%</b> |

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

| <b>Comienzo aprox.</b> | <b>Nombre de la unidad de programación (UP)</b>                     | <b>Periodos</b> |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 09-09-2024             | 1.- Trazados geométricos. Composiciones modulares                   | 16              |
| 31-10-2024             | 2.- Sistemas de representación                                      | 8               |
| 27-11-2024             | 3.- El punto, la línea y el plano                                   | 8               |
| 20-12-2024             | 4.- la luz, el color y las texturas                                 | 6               |
| 29-01-2025             | 5.- la composición                                                  | 7               |
| 04-03-2025             | 6.- Géneros artísticos                                              | 10              |
| 11-04-2025             | 7.- Técnicas de expresión gráfico-plástica en el arte contemporáneo | 5               |
| 08-05-2025             | 8.- Percepción visual. Ilusiones ópticas. Figuras imposibles        | 4               |
| 23-05-2025             | 9.- La imagen digital.                                              | 4               |
| 06-06-2025             | 10.- Comunicación visual. El cine. la animación. El multimedia      | 3               |

# 1.- TRAZADOS GEOMÉTRICOS. COMPOSICIONES MODULARES (16 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

## CONOCIENDO EL DISEÑO GEOMÉTRICO

### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

De sobra es conocida la importancia que la geometría tiene en el ámbito del diseño. Nutriéndonos del propio entorno y de las posibilidades que nos brinda la geometría, se propone a los alumnos el análisis del mismo para realizar sus propias creaciones.

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

### Los saberes básicos incluidos son:

- A. Trazados geométricos.
- B. Efectos visuales e ilusiones ópticas.
- C. La composición modular
- D. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Diseñar una baldosa para pavimentar un suelo de un paseo marítimo que van a renovar en Barcelona, así como el logotipo de tu empresa de diseño que aparecerá en la parte posterior de las baldosas.

### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 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.

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.

### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Trazados basicos, construcción de polígonos y redes modulares

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                                            | Nombre                                  | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pruebas de ejecución                            | Ejercicios relacionados con los saberes | 1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales en el arte contemporáneo que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, 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. (1)<br>1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo. (1)<br>5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. (1)<br>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (1)<br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. (1) |
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial | Examen                                  | 1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales en el arte contemporáneo que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, 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. (3)<br>1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo. (3)<br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. (10)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

| Tipo                        | Nombre              | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación de un producto | Proyecto del alumno | <p>1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales en el arte contemporáneo que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, 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. <b>(1)</b></p> <p>1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo. <b>(1)</b></p> <p>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(5)</b></p> |

## 2.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (8 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### CONSTRUYE UN SÓLIDO

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta situación de aprendizaje el alumno ha de realizar un trabajo de análisis y ejecución. Previa exposición y conocimiento de los diferentes sistemas de representación geométrica, han de crear un objeto tridimensional con plastilina. Puede ser un objeto cotidiano o inventado, con formas geométricas... Posteriormente realizarán las vistas diédricas del mismo y su representación en uno de los sistemas de representación estudiados. En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Los saberes básicos que se incluyen son:

- A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.
  - ~ Geometría en el arte, la naturaleza y el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- A. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
  - ~ Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos y proyectos básicos.
  - ~ Introducción a los sistemas de representación gráfica. La perspectiva cónica.
  - ~ Técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte contemporáneo y sus características expresivas.

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realizar un objeto en tres dimensiones con un material moldeable como plastilina y representarlo en varios sistemas de representación

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

#### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Previa exposición y conocimiento de los diferentes sistemas de representación geométrica, han de crear un objeto tridimensional con plastilina. Puede ser un objeto cotidiano o inventado, con formas geométricas... Posteriormente realizarán las vistas diédricas del mismo y su representación en uno de los sistemas de representación estudiados.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| <b>Tipo</b>                                     | <b>Nombre</b>            | <b>Criterios evaluados (peso)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pruebas de ejecución                            | Practica de contenidos   | 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(1)</b><br>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(4)</b><br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(1)</b> |
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial | Conocimientos adquiridos | 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(7)</b><br>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(4)</b><br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(4)</b> |
| Presentación de un producto                     | Sólido de plastilina     | 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(1)</b><br>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(1)</b><br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(5)</b> |

### 3.- EL PUNTO, LA LÍNEA Y EL PLANO (8 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

#### ELEMENTOS BASICOS

##### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Todas las imágenes que vemos representadas están formadas por los elementos básicos de la expresión plástica: punto, línea, plano. Estos elementos solos o combinados, constituyen un lenguaje propio, el lenguaje visual. Nos permite transmitir ideas, emociones...comunicarnos en definitiva. Es importante que el alumnado conozca y estudie las características y reglas de estos elementos constitutivos de la imágenes para poder expresarse con eficacia.

Incorpora los siguientes saberes básicos:

- Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
- La percepción visual. Efectos visuales e ilusiones ópticas.
- Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos y proyectos básicos.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas en el arte contemporáneo y sus características expresivas.

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado

##### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realizar dos composiciones de forma personal, original y creativa a partir de los elementos básicos que configuran las imágenes: punto, línea y plano, experimentando con diferentes técnicas artísticas.

##### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

**En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:**

Nombre de la actividad

Realizar una obra mediante el uso configurador del punto con la técnica de rotuladores, tratando de representar los volúmenes de los objetos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                        | Nombre                | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación de un producto | Bodegón puntillista   | 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. (5)<br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. (5) |
| Pruebas de ejecución        | composición artística | 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. (5)<br>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. (5) |

## 4.- LA LUZ, EL COLOR Y LAS TEXTURAS (6 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### UN MUNDO DE LUZ, COLOR Y TEXTURAS

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta situación de aprendizaje se procederá inicialmente a indagar que conocen los alumnos sobre la naturaleza e influencia de la luz en todo lo que vemos y percibimos. Se procederá a explicar los contenidos necesarios sobre luz, color y texturas, para la posterior realización de las actividades que les debería conducir a la correcta ejecución del producto final propuesto.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Los saberes básicos que se incorporan son:

- A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.
  - ~ Geometría en el arte, la naturaleza y el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
  - ~ Elementos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y aplicaciones comunicativas.
  - ~ Bases científicas y técnicas de la luz, el color y la textura. Posibilidades expresivas y comunicativas.
  - ~ La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
  - ~ Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos y proyectos básicos.
  - ~ Técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas en el arte contemporáneo y sus características expresivas.

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con repuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Se articula también, desde el aprendizaje formativo y cooperativo ya que se llevará a cabo entre varios compañeros que han de ponerse de acuerdo en la organización y metodología de trabajo. Tras un proceso de investigación, búsqueda de información y elaboración del material por parte del alumnado se procede a la presentación del grupo al resto de compañeros de la clase, como actividades de evaluación y coevaluación.

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

A través de esta situación de aprendizaje el alumnado a de ser capaz de elaborar sus propias composiciones atendiendo a criterios de color: armonía- contraste, escalas tonales y de valor, uso de los elementos básicos del lenguaje plástico para elaborar texturas visuales y representando el volumen por el contraste de luces y sombras.

### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Representación bidimensional de volúmenes de nuestro entorno mediante el uso de lápices de colores, escalas de valor y claroscuro.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                        | Nombre                     | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación de un producto | Representación del volumen | <p>5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(2)</b></p> <p>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(3)</b></p> <p>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(5)</b></p> |

## 5.- LA COMPOSICIÓN (7 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### OBSERVAR A LOS MAESTROS PARA APRENDER

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumno aprenda a partir del análisis y la observación de la obra de grandes maestros del arte, a partir de su manera de trabajar y componer.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad.

Los saberes básicos incluidos son:

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

~ Los géneros artísticos en el arte contemporáneo: multidisciplinariedad y nuevos lenguajes artísticos.

~ Manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas más importantes: análisis de sus aspectos formales y contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

~ Geometría en el arte, la naturaleza y el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

~ Elementos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y aplicaciones comunicativas.

~ Bases científicas y técnicas de la luz, el color y la textura. Posibilidades expresivas y comunicativas.

~ La percepción visual. Efectos visuales e ilusiones ópticas.

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

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Análisis de varias obras de arte aplicando los saberes de la unidad.

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, 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 personal.

#### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

tipos de composición

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                                            | Nombre                    | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial | Análisis de obras de arte | <p>1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo. <b>(7)</b></p> <p>3.1.- Seleccionar, describir y analizar propuestas artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas, desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. <b>(10)</b></p> |

## 6.- GÉNEROS ARTÍSTICOS (10 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### DANDO UN PASEO POR LA HISTORIA DEL ARTE Y NUESTRO PATRIMONIO

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se pretende transmitir al alumnado algunos conocimientos básicos relativos a los géneros artísticos desde el Renacimiento hasta la actualidad, para que ello les permita apreciar, disfrutar plenamente y sentir el valor cultural e histórico que tiene nuestro patrimonio, intentando que la observación sea crítica y fundamentada y entendida dentro del contexto histórico y social en el que se crearon cada una de las obras que puedan ver a lo largo de su vida.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación de nuestro patrimonio más próximo.

Para esta situación de aprendizaje planteamos la siguiente pregunta de enfoque:

¿Valoramos y apreciamos realmente el patrimonio que nuestros antepasados nos han dejado?

Es imprescindible que nuestro alumnado aprenda a valorar y apreciar el innumerable patrimonio artístico y cultural que tenemos y aprenda a mirar de una manera crítica la producción artística. Para ello hay que dotarlo de las herramientas necesarias, deben conocer el código visual que el artista emplea y las características principales de cada género artístico, así como saber contextualizarlo en el momento .

Incorpora los siguientes saberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

~ Los géneros artísticos en el arte contemporáneo: multidisciplinariedad y nuevos lenguajes artísticos.

~ Manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas más importantes: análisis de sus aspectos formales y contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

~ Geometría en el arte, la naturaleza y el entorno. Patrimonio arquitectónico.

Metodológicamente la unidad de programación se articula desde el aprendizaje formativo y cooperativo ya que se llevará a cabo entre varios compañeros que han de ponerse de acuerdo en la organización y metodología de trabajo. Tras un proceso de investigación, búsqueda de información y elaboración del material por parte del alumnado se procede a la presentación del grupo al resto de compañeros de la clase, como actividades de evaluación y coevaluación.

Producto solicitado

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El producto final será elaborar un power point por grupos, sobre el género artístico asignado para exponerlo y hacer una puesta en común y coevaluación posteriormente por los compañeros.

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

**En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:**

Nombre de la actividad

Cada grupo hace la presentación correspondiente del trabajo realizado sobre el género artístico asignado al resto de compañeros y profesor.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                                            | Nombre                 | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación de un producto                     | power point            | 1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales en el arte contemporáneo que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, 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. <b>(3)</b><br>1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo. <b>(2)</b><br>6.1.- Analizar su pertenencia a un contexto cultural concreto y los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. <b>(3)</b> |
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial | evaluar los contenidos | 1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales en el arte contemporáneo que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, 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. <b>(10)</b><br>6.1.- Analizar su pertenencia a un contexto cultural concreto y los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. <b>(10)</b>                                                                                                                                                                                                         |

## 7.- TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO (5 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### INTERPRETACIÓN DE UNA OBRA MAESTRA

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se pretende transmitir al alumnado algunos conocimientos básicos relativos sobre las diferentes técnicas a lo largo de la historia, para que ello les permita apreciar, disfrutar plenamente y sentir el valor cultural e histórico que tiene nuestro patrimonio, intentando que la observación sea crítica y fundamentada y entendida dentro del contexto histórico y social en el que se crearon cada una de las obras que puedan ver a lo largo de su vida.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación de nuestro patrimonio más próximo.

Para esta situación de aprendizaje planteamos la siguiente pregunta de enfoque:

¿Valoramos y apreciamos realmente el patrimonio que nuestros antepasados nos han dejado?

Es imprescindible que nuestro alumnado aprenda a valorar y apreciar el innumerable patrimonio artístico y cultural que tenemos y aprenda a mirar de una manera crítica la producción artística. Para ello hay que dotarlo de las herramientas necesarias, deben conocer el código visual que el artista emplea y las características principales de cada género artístico, así como saber contextualizarlo en el momento .

Incorpora los siguientes saberes básicos:

Técnicas de dibujo; secas ( lápices de grafito, carboncillo, lapices de colores, ect.) y húmedas ( rotuladores, tinta, ect.)

Técnicas de pintura; secas ( lápices de colores, pasteles ceras,ect.) y líquidas ( acrílicos, témperas, óleo, acrílicos, ect.)

Técnicas de grabado en relieve ( Xilografía, linóleografía), en hueco (calcografía), litografía, y serigrafía.

Otras técnicas; collage, técnicas del 3D ( papel maché, papiroflexia, ect..

Metodológicamente la unidad de programación se articula desde el aprendizaje formativo y cooperativo ya que se llevará a cabo entre varios compañeros que han de ponerse de acuerdo en la organización y metodología de trabajo. Tras un proceso de investigación, búsqueda de información y elaboración del material por parte del alumnado se procede a la presentación del grupo al resto de compañeros de la clase, como actividades de evaluación y coevaluación

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización de un cuadro famoso, anteriores al siglo XIX, convirtiéndolo en una obra cubista.

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, 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 personal.

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.

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.

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.

**En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:**

Nombre de la actividad

Realización de una obra contemporánea, basada en un cuadro anterior al siglo XIX

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                 | Nombre    | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pruebas de ejecución | ejecución | <p>1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo. <b>(2)</b></p> <p>4.1.- Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en el arte contemporáneo, buscando y analizando la información en relación con sus proyectos creativos. <b>(2)</b></p> <p>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(4)</b></p> |

## 8.- PERCEPCIÓN VISUAL. ILUSIONES ÓPTICAS. FIGURAS IMPOSIBLES (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### NADA ES VERDAD NADA ES MENTIRA

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Esta situación de aprendizaje se centra en la percepción visual, en cómo percibimos, asimilamos y analizamos lo que vemos. Vivimos en la era de la imagen y es necesario potenciar en el alumnado un análisis crítico y objetivo de las mismas, siendo a la vez conscientes de que en ocasiones nuestros sentidos nos engañan. Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Incorpora los siguientes saberes básicos:

1. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.  
La percepción visual. Efectos visuales e ilusiones ópticas.
2. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.  
Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos y proyectos básicos. Técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas en el arte contemporáneo y sus características expresivas.

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar una ilusión óptica

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, 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 personal.

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.

**En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:**

Nombre de la actividad

¿Qué se yo de esto?

De manera conjunta se presenta la situación de aprendizaje y se formula la pregunta de enfoque a toda la clase. A partir de aquí se inicia un diálogo- debate.

Análisis grupal y estudio de diversas ilusiones ópticas y figuras ambiguas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                        | Nombre                 | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación de un producto | Crear figura imposible | <p>3.1.- Seleccionar, describir y analizar propuestas artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas, desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. <b>(1)</b></p> <p>3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte contemporáneo y su riqueza multidisciplinar, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. <b>(1)</b></p> <p>5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(2)</b></p> <p>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(5)</b></p> |

## 9.- LA IMAGEN DIGITAL. (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### LISTOS... Y ACCIÓN!!!

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A partir de los contenidos más teóricos estudiados previamente en el aula han de realizar un video en pequeños grupos a partir de una historia que ellos inventen. Cada grupo elegirá un tema terror, drama, comedia, amor...que luego se expondrá a toda la clase.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad.

Se articula también, desde el aprendizaje formativo y cooperativo ya que se llevará a cabo entre varios compañeros que han de ponerse de acuerdo en la organización y metodología de trabajo. Tras un proceso de investigación, búsqueda de información y elaboración del material por parte del alumnado se procede a la presentación del grupo al resto de compañeros de la clase, como actividades de evaluación y coevaluación.

Los saberes básicos incluidos son:

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

Bases científicas y técnicas de la luz, el color y la textura. Posibilidades expresivas y comunicativas.

La percepción visual. Efectos visuales e ilusiones ópticas.

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

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

Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos y proyectos básicos.

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

Técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte contemporáneo y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

Fotografía y comunicación audiovisual. Contextos y funciones.

Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. La publicidad, el diseño y el universo multimedia.

Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. El cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

Técnicas y procesos para la realización de proyectos audiovisuales individuales o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).

- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con repuesta abierta, libertad de elección...)

- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realizar un vídeo, basada en una historia inventada

### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, 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 personal.

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.

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.

### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

película

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                    | Nombre                      | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Observación sistemática | presentación de un producto | <p>3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte contemporáneo y su riqueza multidisciplinar, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. <b>(1)</b></p> <p>5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(1)</b></p> <p>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(2)</b></p> |

## 10.- COMUNICACIÓN VISUAL. EL CINE. LA ANIMACIÓN. EL MULTIMEDIA (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### ELABORO UN LOGOTIPO

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Los saberes básicos incluidos son:

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

- ~ Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos y proyectos básicos.

- ~ Introducción a los sistemas de representación gráfica. La perspectiva cónica.

- ~ Técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas en el arte contemporáneo y sus características expresivas.

D.-Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- ~ Fotografía y comunicación audiovisual. Contextos y funciones.

- ~ Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. La publicidad, el diseño y el universo multimedia.

- ~ Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. El cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

- ~ Técnicas y procesos para la realización de proyectos audiovisuales individuales o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

A partir de una fotografía realizada por el alumno y manipulada- modificada posteriormente con alguno de los programas vistos en el aula

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

#### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

A partir de una fotografía, mediante programas de imagen informáticos, transformarla en otra imagen

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los

denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo                                            | Nombre                        | Criterios evaluados (peso)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación de un producto                     | trabajar diferentes programas | <p>5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(2)</b></p> <p>5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(2)</b></p> <p>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(3)</b></p> |
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial | evaluación de saberes         | <p>5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. <b>(10)</b></p> <p>7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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. <b>(10)</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

# ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

## LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

| Competencias específicas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Peso |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <b>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |      |
| 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. | 1    |
| 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.                      | 1    |
| 3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, 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 personal.                                                                                                                   | 3    |
| 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.                                                                                                         | 5    |
| 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.                                                         | 5    |
| 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.                                                                                                                                                                                                                                    | 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.                                                                                                                                                                     | 5    |
| 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.                                                                                                                                                                                                                               | 1    |

La calificación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Educación Plástica, Visual y Audiovisual =  

$$CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 3 + CE4 \times 5 + CE5 \times 5 + CE6 \times 2 + CE7 \times 5 + CE8 \times 1$$

$$1 + 1 + 3 + 5 + 5 + 2 + 5 + 1$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

## PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

| Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  | Peso |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------|
| <b>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.</b> |  |      |
| 1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales en el arte contemporáneo que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, 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.                                                                                                        |  | 1    |
| 1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte contemporáneo.                                                                                                                                                                                                                                                       |  | 1    |
| <b>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.</b>                      |  |      |
| 2.1.- Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción contemporánea, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.                                                                                                                                                                                                               |  | 1    |
| 2.2.- Analizar producciones artísticas contemporáneas, 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.                                                                                                                                                                                                                         |  | 2    |
| <b>3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, 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 personal.</b>                                                                                                                   |  |      |
| 3.1.- Seleccionar, describir y analizar propuestas artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas, desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.                                                                                                                                                                                                                                          |  | 5    |
| 3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte contemporáneo y su riqueza multidisciplinar, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.                                                                                                                                                                                                                                 |  | 1    |
| <b>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.</b>                                                                                                         |  |      |

| <b>Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  | <b>Peso</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------|
| 4.1.- Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en el arte contemporáneo, buscando y analizando la información en relación con sus proyectos creativos.                                                                                                                                                 |  | 4           |
| 4.2.- Analizar las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales, artísticas y multimedia, conectándolas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.                                                                                                                                                                                            |  | 6           |
| <b>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.</b> |  |             |
| 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneos, analógicos y digitales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.                                                                                              |  | 10          |
| 5.2.- Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.                                                                                                           |  | 10          |
| <b>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.</b>                                                                                                                                                                            |  |             |
| 6.1.- Analizar su pertenencia a un contexto cultural concreto y los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.                                                                                                                                                                                                   |  | 3           |
| 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.                                                                                                                                                                                                                                    |  | 3           |
| <b>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.</b>                                                                                                             |  |             |
| 7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad y 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.                                                                                                    |  | 10          |
| <b>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.</b>                                                                                                                                                                       |  |             |
| 8.1.- Analizar 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.                                                                                           |  | 1           |
| 8.2.- Desarrollar proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.                                                                                                                                                                                                   |  | 10          |
| 8.3.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos, realizados de forma individual o colectiva, evaluando los errores e implementando soluciones y estrategias de mejorar del producto, y valorando críticamente las oportunidades personales que le ofrecen.                                                                                         |  | 1           |

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 8 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE8 =

$$\frac{CEV8.1 \times 1 + CEV8.2 \times 10 + CEV8.3 \times 1}{1 + 10 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV8.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 8.1,  
 en general, CEV8.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".