

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2º DE ESO- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Taller de Plástica, Visual y Audiovisual - 2º de ESO
I.E.S. Esteban Manuel Villegas (26001845) 2024/2025

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 12-09-2024

Finalización aproximada: 30-09-2024

Jefe del departamento responsable de la programación

Divina J Aliende Ojeda

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Divina J Aliende Ojeda

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas de ajuste personalizadas: 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. Entre las medidas a tomar en este curso de 2º ESO para los alumnos con mayores dificultades 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.

Existen un gran número de alumnos a los que se les deberán realizar medidas de ajuste personalizadas acordes con su nivel académico procurando que puedan así avanzar en su aprendizaje. Hay dos alumnos con un nivel curricular de primer ciclo de primaria, uno con nivel de segundo ciclo de primaria y tres con nivel de tercer ciclo de primaria. Mencionar también la existencia de un alumno de reciente incorporación al centro con poco conocimiento del idioma y que sale a apoyo de castellano una hora durante esta asignatura.

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

Los alumnos con la materia pendiente en 2º de ESO de 1º, 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
A lo largo del curso serán necesarios otro tipo de materiales como juego de reglas, compás, pinturas de cera blandas, témperas, lápices de colores, rotuladores, revistas, láminas de dibujo, arcilla, cartones, cartulina...	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

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:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	16,60%
Esquemas y mapas conceptuales:	3,57%
Pruebas de ejecución:	37,21%
Presentación de un producto:	22,00%
Revisión del cuaderno o producto:	17,05%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	0,51%
Trabajo monográfico o de investigación:	3,06%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Taller de Plástica, Visual y Audiovisual de 2º 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.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
10-09-2024	1.- Patrimonio artístico y cultural	11
17-10-2024	2.- Lectura de imágenes y sintaxis	11
26-11-2024	3.- Representación del volumen	16
04-02-2025	4.- La imagen fija	9
11-03-2025	5.- El cine y la televisión	11
24-04-2025	6.- De la ilustración a la animación	11

1.- PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL (11 PERIODOS)

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

¡JUEGO CON MUCHO ARTE!

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

Se pretende transmitir al alumnado algunos conocimientos básicos relativos a los géneros artísticos más relevantes, 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:

B. Expresión artística y gráfica. Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales.

- Técnicas y materiales gráfico-plásticos (bidimensionales y tridimensionales).

C. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación del proceso de creación de las artes visuales

- Estilos y tendencias en las artes visuales. El patrimonio artístico y cultural.
- Fases de una obra. Boceto, guion, maqueta. Realización. Acabado.

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:

Elaboración de un juego de pasapalabra artístico.

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

1.- Analizar proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, especialmente los contemporáneos, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación, de interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir una cultura artística amplia, alimentar el propio imaginario, valorar experiencias compartidas y el diálogo intercultural, y superar estereotipos.

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

Nombre de la actividad

Análisis y estudio de los movimientos y estilos artísticos más significativos. Los alumnos realizarán un esquema de cada uno de ellos con las características más significativas. La actividad se realizará en grupos.

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)
Esquemas y mapas conceptuales	Esquemas de la unidad	1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos. (7)
Observación sistemática	Observación del trabajo diario	1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos. (5)

Nombre de la actividad

Realización por parte de cada grupo de una batería de preguntas sobre el movimiento artístico elegido para la realización del juego de pasapalabra artístico en el que aparezcan preguntas de todos los trabajados en esta unidad.

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)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Batería de preguntas	1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos. (1)

2.- LECTURA DE IMÁGENES Y SINTAXIS (11 PERIODOS)

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

¿LEO LO QUE VEO ?

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

Esta situación de aprendizaje se centra en la lectura de imágenes y su sintaxis, 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:

A. LA IMAGEN Y LOS LENGUAJES VISUALES Y AUDIOVISUALES.

- LECTURA DE IMÁGENES Y SINTAXIS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

- EL DIBUJO TÉCNICO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL: ÁMBITO DE USO DE LOS DISTINTOS SISTEMAS.

- LA EXPRESIÓN PLÁSTICA: RECURSOS GRÁFICOS EXPRESIVOS, TRANSFORMACIÓN Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES.

- ESTRUCTURAS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y DE SUS GÉNEROS.

- LA IMAGEN DIGITAL.

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:

Elaboración de un cartel publicitario para el día de la mujer trabajadora u otros temas de interés del alumnado.

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

2.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, e incorporando, de forma

creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para expresar su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, y desarrollar su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza.

3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.

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

Nombre de la actividad

Análisis crítico de diferentes tipos de imágenes en cuanto a procedencia, función, tipología...

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	Análisis de imágenes	2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (6) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (7)

Nombre de la actividad

Elaborar su propio cartel publicitando para el día de la mujer trabajadora o para un consumo responsable de los recursos naturales o la igualdad entre géneros...

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	Cartel	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (9) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (9)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Trabajo previo de búsqueda	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (9) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (8)

3.- REPRESENTACIÓN DEL VOLUMEN (16 PERIODOS)

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

DEL PAPEL A LA ARCILLA.

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

Los alumnos han de aprender y comprender como se realiza la representación de los volúmenes tanto en el plano como en el espacio. Para ello han saber realizar escalas cromáticas, tonales y escalas de grises. Analizar la estructura de las formas a partir de sus ejes o de volúmenes sencillos y comprender cómo influye la iluminación en la percepción de su apariencia.

Los saberes básicos trabajados son:

A. La imagen y los lenguajes visuales y audiovisuales.

- El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.
- La expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes. Interpretación plástica de obras de arte.

B. Expresión artística y gráfica. Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales.

- Técnicas y materiales gráfico-plásticos (bidimensionales y tridimensionales).
- Instrumentos en la representación gráfico-plástica.

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.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos han de aprender y comprender como se realiza la representación de los volúmenes tanto en el plano como en el espacio. Para ello han saber realizar escalas cromáticas, tonales y escalas de grises. Analizar la estructura de las formas a partir de sus ejes o de volúmenes sencillos y comprender cómo influye la iluminación en la percepción de apariencia.

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

2.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para expresar su visión del mundo, sus

emociones y sentimientos, y desarrollar su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza.

3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.

4.- Desarrollar proyectos plásticos, visuales o audiovisuales, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas a partir de una intención, adaptando su proyecto a las indicaciones de realización y tomando en cuenta al destinatario del mismo, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

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

Nombre de la actividad

Realización de un bodegón en escala de grises y cromática, experimentando diferentes técnicas pictóricas.

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	Láminas bodegón,	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (9) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (1) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Entrega actividades previas	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (1) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (1) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

Nombre de la actividad

Realización de figuras en arcilla a partir de volúmenes y formas geométricas sencillas.

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	Realizar animales en arcilla	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (1) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (1) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Observación del trabajo diario	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (1) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (1) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

4.- LA IMAGEN FIJA (9 PERIODOS)

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

"EXPLORANDO LA IMAGEN FIJA A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA"

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

En esta actividad, los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar y comprender la importancia de la imagen fija a través de la fotografía. Se les pedirá que utilicen cámaras digitales o dispositivos móviles para capturar diferentes imágenes fijas en su entorno, centrándose en aspectos como la composición, la iluminación y el enfoque.

Objetivos de aprendizaje:

1. Comprender qué es una imagen fija y su importancia en la comunicación visual.
2. Explorar los elementos clave de la composición fotográfica, como la regla de los tercios y el punto de vista.
3. Experimentar con diferentes técnicas de iluminación para mejorar la calidad de las imágenes fijas.
4. Practicar el enfoque y la nitidez en las fotografías para transmitir un mensaje claro.

Los saberes básicos trabajados son:

A. La imagen y los lenguajes visuales y audiovisuales.

- Lectura de imágenes y sintaxis de los lenguajes visuales.
- El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.
- Posibilidades expresivas de la fotografía.
- Estructuras del lenguaje audiovisual y de sus géneros.
- La imagen digital.

B. Expresión artística y gráfica. Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales.

- Técnicas y materiales gráfico-plásticos (bidimensionales y tridimensionales).
- Instrumentos en la representación gráfico-plástica.
- Técnicas y soportes químicos, magnéticos y técnicas de la imagen fija y en movimiento.
- Los formatos digitales.

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.

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-

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Se les pedirá que utilicen cámaras digitales o dispositivos móviles para capturar diferentes imágenes fijas en su entorno, centrándose en aspectos como la composición, la iluminación y el enfoque. Tendrán en cuenta las diferentes finalidades de las mismas.

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

3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.

4.- Desarrollar proyectos plásticos, visuales o audiovisuales, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas a partir de una intención, adaptando su proyecto a las indicaciones de realización y tomando en cuenta al destinatario del mismo, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

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

Nombre de la actividad

Se les pedirá que utilicen cámaras digitales o dispositivos móviles para capturar diferentes imágenes fijas en su entorno, centrándose en aspectos como la composición, la iluminación y el enfoque.

Desarrollo de la actividad:

1. Introducción teórica sobre la imagen fija y la fotografía.
2. Demostración práctica de los elementos de composición fotográfica.
3. Salida al entorno cercano para que los estudiantes capturen sus propias imágenes fijas.
4. Revisión y análisis de las fotografías tomadas, destacando los aciertos y áreas de mejora.
5. Reflexión final sobre la importancia de la imagen fija en la comunicación visual.

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	Dossier fotográfico	3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (9) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (6) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Esquema de la unidad	3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (1) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (1) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

5.- EL CINE Y LA TELEVISIÓN (11 PERIODOS)

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

¿Y SI VAMOS AL CINE?

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

En esta situación de aprendizaje se propone la elaboración de un corto (unos minutos de grabación) por parte del alumnado. Se pretende que puedan conocer la historia del cine y su evolución a lo largo del tiempo, identificar los diferentes géneros cinematográficos, analizar y reflexionar sobre la importancia del cine en la sociedad actual así como fomentar la creatividad a través de la creación de un cortometraje.

Los saberes básicos trabajados son:

A. La imagen y los lenguajes visuales y audiovisuales.

- Lectura de imágenes y sintaxis de los lenguajes visuales.
- Estructuras del lenguaje audiovisual y de sus géneros.
- La imagen digital.

B. Expresión artística y gráfica. Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales.

- Técnicas y soportes químicos, magnéticos y técnicas de la imagen fija y en movimiento.
- Los formatos digitales.

C. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación del proceso de creación de las artes visuales

- Estilos y tendencias en las artes visuales.
- Fases de una obra. Boceto, guion, maqueta. Realización. Acabado.

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.

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.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Creación de un cortometraje: los alumnos trabajarán en grupos para crear un cortometraje de aproximadamente 5 minutos de duración. Deberán elaborar un guion, buscar localizaciones, seleccionar el reparto, grabar las escenas y editar el material. Al finalizar, se proyectarán los cortometrajes en clase y se realizará una votación para elegir el mejor trabajo.

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

- 1.- Analizar proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, especialmente los contemporáneos, mostrando

respeto y desarrollando la capacidad de observación, de interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir una cultura artística amplia, alimentar el propio imaginario, valorar experiencias compartidas y el diálogo intercultural, y superar estereotipos.

2.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para expresar su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, y desarrollar su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza.

3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Introducción a la historia del cine e identificación de géneros cinematográficos: se realizará una actividad en la que los alumnos tendrán que clasificar diferentes películas en los distintos géneros cinematográficos (drama, comedia, terror, ciencia ficción, etc). Posteriormente, se debatirá sobre las características de cada género .

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)
Trabajo monográfico o de investigación	Búsqueda de información	1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos. (6)

Nombre de la actividad

Análisis de películas: se proyectarán fragmentos de películas y se realizará un debate en el que los alumnos podrán expresar sus opiniones y reflexiones sobre la trama, los personajes, la música, la fotografía, etc. Esta actividad tiene como objetivo fomentar el pensamiento crítico de los alumnos y su capacidad de análisis.

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	Análisis y debate	1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos. (9) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (8)

Nombre de la actividad

Creación de un cortometraje: los alumnos trabajarán en grupos para crear un cortometraje de aproximadamente 5 minutos de duración. Deberán elaborar un guion, buscar localizaciones, seleccionar el

reparto, grabar las escenas y editar el material.

Reflexión final: se cerrará la situación de aprendizaje con una reflexión sobre la importancia del cine en la sociedad actual, su influencia en la cultura y su poder para sensibilizar y generar emociones en las personas. Los alumnos podrán expresar sus opiniones y conclusiones sobre lo aprendido durante la actividad.

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	Grabación corto	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (1) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (1)

6.- DE LA ILUSTRACIÓN A LA ANIMACIÓN (11 PERIODOS)

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

NOS VAMOS ANIMANDO

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

En esta situación de aprendizaje, tendrán la oportunidad de aprender sobre animación a través de la creación de su propio cortometraje animado. Se indagará en la historia de la animación y la ilustración, principios básicos de la animación (persistence of vision, squash and stretch, timing, etc.), técnicas de animación tradicional y digital, creación de personajes y escenarios, narrativa visual en la animación.

Esta situación de aprendizaje permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades de creatividad, trabajo en equipo, resolución de problemas y comunicación, mientras exploran el apasionante mundo de la animación. La animación es una herramienta vital en el mundo actual, ya que permite comunicar ideas de manera efectiva y cautivadora. Su uso en campos como la publicidad, el entretenimiento, la educación y la medicina es imprescindible para captar la atención del público y transmitir mensajes de forma clara y concisa. Además, permite crear mundos y personajes imaginarios que pueden inspirar, entretener y educar a las personas de todas las edades. A través de la animación, se pueden abordar temas complejos de una manera accesible y atractiva, lo que la convierte en una herramienta poderosa para la divulgación científica, la sensibilización social y la promoción de valores positivos.

Lo saberes básicos trabajados son:

A. La imagen y los lenguajes visuales y audiovisuales.

- Lectura de imágenes y sintaxis de los lenguajes visuales.
- La expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes. Interpretación plástica de obras de arte.
- Elementos del arte secuencial: Secuencia, encuadre y punto de vista.
- Estructuras del lenguaje audiovisual y de sus géneros.
- La imagen digital.

B. Expresión artística y gráfica. Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales.

- Instrumentos en la representación gráfico-plástica.
- Técnicas y soportes químicos, magnéticos y técnicas de la imagen fija y en movimiento.
- Los formatos digitales.

La metodología se basa en un enfoque constructivista, donde los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje. Se fomentará la participación activa, la creatividad y la autonomía, permitiendo a los estudiantes explorar y experimentar en un entorno seguro y colaborativo. Se utilizarán recursos audiovisuales, materiales didácticos y se fomentará la reflexión y el debate en torno a la animación y la ilustración.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realizar una breve animación grupal a través del programa flipa clip. Cada miembro se encargará de realizar una secuencia partiendo de un guión realizado en común. Cada grupo deberá desarrollar una historia, crear personajes y escenarios, y animar las imágenes. Los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar con diferentes métodos y herramientas de animación, como lápices de colores, plastilina, software de animación y

aplicaciones móviles.

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

3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.

4.- Desarrollar proyectos plásticos, visuales o audiovisuales, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas a partir de una intención, adaptando su proyecto a las indicaciones de realización y tomando en cuenta al destinatario del mismo, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

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

Nombre de la actividad

Los alumnos ilustrarán un poema breve sustituyendo algunas de sus palabras por las imágenes que la identifiquen.

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	Traducimos en imágenes	3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (9) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (9) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)

Nombre de la actividad

Cada grupo deberá desarrollar una historia, crear personajes y escenarios, y animar las imágenes utilizando diferentes técnicas de animación. Los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar con diferentes métodos y herramientas de animación, como lápices de colores, plastilina, software de animación y aplicaciones móviles.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto		3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (1) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (1) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (1)
Observación sistemática	Observación del trabajo diario	

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Taller de 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 Taller de Plástica, Visual y Audiovisual.

Competencias específicas	Peso
Taller de Plástica, Visual y Audiovisual	
1.- Analizar proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, especialmente los contemporáneos, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación, de interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir una cultura artística amplia, alimentar el propio imaginario, valorar experiencias compartidas y el diálogo intercultural, y superar estereotipos.	2
2.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para expresar su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, y desarrollar su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza.	5
3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.	5
4.- Desarrollar proyectos plásticos, visuales o audiovisuales, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas a partir de una intención, adaptando su proyecto a las indicaciones de realización y tomando en cuenta al destinatario del mismo, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.	2

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

calificación Taller de Plástica, Visual y Audiovisual =

$$\frac{CE1 \times 2 + CE2 \times 5 + CE3 \times 5 + CE4 \times 2}{2 + 5 + 5 + 2}$$

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
1.- Analizar proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, especialmente los contemporáneos, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación, de interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir una cultura artística amplia, alimentar el propio imaginario, valorar experiencias compartidas y el diálogo intercultural, y superar estereotipos.		
1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos.		5
2.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para expresar su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, y desarrollar su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza.		
2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales.		10
2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.		2
3.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes plásticos, visuales o audiovisuales, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico.		
3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.		10
4.- Desarrollar proyectos plásticos, visuales o audiovisuales, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas a partir de una intención, adaptando su proyecto a las indicaciones de realización y tomando en cuenta al destinatario del mismo, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.		
4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas.		5
4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen.		5

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE4 =

$$\frac{CEV4.1 \times 5 + CEV4.2 \times 5}{5 + 5}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 4.1, en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".