

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOEMLE

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

ARTES PLÁSTICAS

- **Proyectos de Artes Plásticas y Visuales. 1º ESO**
- **Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO**
- **Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 3º ESO**
- **Expresión Artística. 4º ESO**
- **Dibujo Técnico I. 1º Bachillerato**
- **Dibujo Técnico II. 2º Bachillerato**
- **Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales. 2º Bachillerato**



CURSO 2025/2026

IES VIRREY MORCILLO - VILLARROBLEDO (ALBACETE)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
3. COMPETENCIAS CLAVES.....	6
4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	12
4.1. SABERES BÁSICOS	12
4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	12
4.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	12
4.4. LOS SABERES BÁSICOS, LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN SE RELACIONAN ENTRE SÍ DE LA SIGUIENTE MANERA (Véanse los anexos al final de esta programación:.....	12
5. METODOLOGÍA.....	13
5.1. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS (Véanse las tablas de los anexos).....	21
5.2. AGRUPAMIENTOS , ESPACIOS Y PROFESORADO RESPONSABLE	21
5.3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	23
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	25
7. EVALUACIÓN (Véanse las tablas de los anexos)	26
7.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (Véanse tablas de los anexos)....	26
7.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN	26
ANEXO I: “PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES”	31
A.1.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	31
ANEXO II: “EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO”	38
A.2.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	38
RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	43
UNIDADES DIDÁCTICAS (U).....	43
ANEXO III: “EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO”	50

A.3.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	50
ANEXO IV: “EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO”	62
A.4.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	62
RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	64
UNIDADES DIDÁCTICAS (U).....	64
ANEXO V: DIBUJO TÉCNICO I – 1º Bachillerato	69
A.5.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	69
ANEXO VI: DIBUJO TÉCNICO II – 2º Bachillerato	79
A.6.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	79
ANEXO VII: CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES – 2º Bach	90
A.6.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	90

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Marco Normativo.

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación 2/2006 , BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).

- Real Decreto 732/1995, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (BOE de 2 de febrero).

- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE de 2 de marzo).

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).

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

- Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).

- Decreto 3/2008, de 08-01-2008, de e la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).

- Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).

- Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de febrero) (de aplicación transitoria en los cursos LOE-LOMLOE hasta la publicación de las nuevas órdenes de evaluación).

- Decreto 92/2022, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

- Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).

- Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).

- Orden 166/2022, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).

- Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).

• Orden 169/2022, de 1 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).

• Orden de 15/04/2016, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (pendiente de derogación por nueva publicación).

1.2. Contextualización

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el Proyecto Educativo de centro, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente.

El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

2. OBJETIVOS

Los objetivos, que responden el “para qué” de la acción educativa, son elementos de suma importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque expresan el conjunto de metas que pretendemos alcanzar con nuestros alumnos; son susceptibles de observación y evaluación.

2.1. Objetivos de generales de etapa

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

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

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

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

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

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

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

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

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

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.

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

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

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

3. COMPETENCIAS CLAVES

3.1. Contribución a la adquisición de las competencias clave

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

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LA ENSEÑANZA BÁSICA:

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada

área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad y la escritura para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos que el alumno debe alcanzar al completar la enseñanza básica:

- CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

- CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

- CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

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

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

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos:

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

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

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

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

- STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

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

- STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo

pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

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

- STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos:

- CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

- CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

- CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

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

- CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos

- CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
- CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
- CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
- CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
- CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos:

- CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
- CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

- CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

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

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos:

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

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

- CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos

- CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

- CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

- CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

- CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. SABERES BÁSICOS

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

4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Tal y como consideran los artículos 2.c del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, las competencias específicas son: “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”.

4.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del Decreto 82/2022, de 12 de julio.

4.4. LOS SABERES BÁSICOS, LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN SE RELACIONAN ENTRE SÍ DE LA SIGUIENTE MANERA (Véanse los anexos al final de esta programación:

- ANEXO I: Materia de PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES de 1º ESO.
- ANEXO II: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO.
- ANEXO III: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO.
- ANEXO IV: Materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO.
- ANEXO V: Materia de DIBUJO TÉCNICO I de 1º Bachillerato.
- ANEXO VI: Materia de DIBUJO TÉCNICO II de 2º Bachillerato.
- ANEXO VII: Materia de CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES de 2º Bachillerato.

5. METODOLOGÍA

- **Orientaciones metodológicas generales**

Nuestra labor, como docentes especialistas de las materias del departamento de Artes Plásticas y Dibujo es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimular y motivar al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión.

La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística; sino más bien formar alumnos más sensibles y conscientes de los valores que aporta la creación plástica.

Los contenidos de las materias impartidas, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no los entendemos como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar.

Hemos programado actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo.

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga.

Recurriremos a las herramientas que nos facilitan las nuevas tecnologías para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores, tablets, proyector y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

- **Principios metodológicos: Inclusión educativa.**

La metodología de este departamento se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

En los trabajos individuales presenciales, se realizarán correcciones y apoyo individual al alumno, a través de la observación directa. Se corregirán al momento los errores en los ejercicios ya sean realizados en el aula o en casa para que los arreglen.

Las características propias de la materia favorecen, dado su carácter práctico, ya de por sí este tipo de actuaciones.

Se diseñarán actividades que:

- Fomenten la interacción y el trabajo conjunto (parejas, pequeño grupo). El aprendizaje entre iguales es una práctica habitual en la materia.

- Permitan diferentes niveles de resolución y de complejidad a partir de una propuesta global. Se realizarán trabajos de investigación online de forma compartida.

- Favorezcan el éxito de todos, especialmente los que tienen más dificultades, comenzando por aquellas actividades que requieran menos habilidad y sean más simples para que progresivamente adquieran las competencias y las destrezas propias de la materia. Se propondrán actividades más complejas para aquellos alumnos que lo requieran.

EJES DE LA METODOLOGÍA

- Partir del conocimiento previo de los alumnos.
- Conocer las características evolutivas de los alumnos, teniendo en cuenta su edad.
- Fomentar los aprendizajes significativos, estableciendo relaciones coherentes entre los conocimientos previos del alumnado y la información nueva.
- Aplicar el aprendizaje de los conceptos a una finalidad práctica concreta.
- Fomentar una memoria comprensiva opuesta a la repetitiva.
- Procurar que los alumnos adopten un papel activo y hacer que sean protagonistas de su propio aprendizaje.
- Favorecer el aprendizaje constructivo y la creatividad, facilitando el “aprender a aprender”.
- Potenciar la interacción profesor-alumno y de los alumnos entre sí.
- Atender a la diversidad, adaptando las actividades al nivel y a las características concretas de los alumnos.
- Secuenciar los contenidos de manera lógica, encadenándolos, siempre que sea posible, para facilitar un aprendizaje progresivo.

EXÁMENES Y TAREAS FUERA DEL AULA:

De acuerdo con el objetivo 2.6.3. de la PGA, tendente a favorecer el rendimiento del alumnado en los exámenes y racionalizar las tareas escolares fuera del aula, se aplicarán los siguientes criterios:

- EXÁMENES
 - Intentar que no coincidan dos exámenes el mismo día.
 - Ser flexibles y acordar con los alumnos la fecha de un examen.
 - Elegir la franja horaria con mejor rendimiento.
 - Elegir, en la medida de lo posible, una hora antes del recreo, o a primera o última hora para tener más tiempo.
 - Proponer un número de preguntas que se puedan resolver en el tiempo programado para el examen.
 - Proponer ejercicios que se hayan trabajado en clase o variantes de los mismos.
- TAREAS FUERA DEL AULA
 - Evitar o reducir las tareas cuando los alumnos tengan exámenes o en periodo previo a evaluaciones.
 - Racionalizar las tareas: mandar ejercicios en cantidad no superior a los que se van a corregir al día siguiente.

- Si se mandan trabajos de largo desarrollo o ejercicios de especial dificultad, se alargarán los plazos de entrega lo que se sea razonable, para evitar la acumulación de tareas en breve plazo.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Con el fin de organizar la actividad didáctica, la programación se concretará en diferentes unidades didácticas de programación que se podrán corresponder con situaciones de aprendizaje.

En una situación de aprendizaje competencial se concretan y evalúan las experiencias de aprendizaje. Diseñaremos situaciones con tareas y actividades útiles y funcionales para el alumnado, situadas en contextos cercanos o familiares, significativos para éste, que le supongan retos, desafíos, que despierten el deseo y la curiosidad por seguir aprendiendo; experiencias de aprendizaje que impliquen el uso de diversos recursos que potencien el desarrollo de procesos cognitivos, emocionales y psicomotrices en el alumnado, que favorezcan diferentes tipos de agrupamiento (trabajo individual, por parejas, en pequeño grupo, en gran grupo).

Esta metodología nos ayudará a fomentar la motivación creando un buen clima de trabajo en el aula.

A continuación, se establece una tabla que servirá de ejemplo para el diseño de una situación de aprendizaje.

	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
TÍTULO			
JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN			
CURSO			
OBJETIVOS	1. 2. 3. (...)		
TEMPORALIZACIÓN	NÚMERO DE SESIONES		
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
METODOLOGÍA			
AGRUPAMIENTOS			
RECURSOS			
ESPACIOS			
ACTIVIDADES			
OBSERVACIÓN			

- **Materia: PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES**

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

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

Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas.

Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema.

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea.

Se trabajará también en la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

Es labor del docente despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea.

La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado tiene hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artísticas, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y

otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

- **Materia: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º y 3º ESO**

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

La materia de EPVAV integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación.

Se considera indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

Nuestra labor, como docentes especialistas en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimular y motivar al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística; sino más bien formar alumnos más sensibles y conscientes de los valores que aporta la creación plástica.

La materia está organizada para ser impartida en el transcurso de dos cursos lectivos en la cual los contenidos a desarrollar, aún siendo distribuidos en diferentes bloques, no se entienden como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar.

Se han programado actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, para de esta manera realizar una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

- **Materia: EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO**

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística.

La materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que ponen en valor la competencia en conciencia y expresión culturales, la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.

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

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

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

Toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. Esto contribuye a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, se diseñarán situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación.

El fin último de la materia es el de contribuir a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen la autoestima del alumnado desarrollando su identidad y conducta creativa.

- **Materia: DIBUJO TÉCNICO I y II de 1º y 2º Bachillerato.**

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

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

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa.

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

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia.

Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende. Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

- **Materia: CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES de 2º Bachillerato.**

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte, arte digital, etc.), permita que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.

El objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y copyright, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

La finalidad educativa de esta materia es la de favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos, fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal resultando ser el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento.

El currículo de esta materia se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para ella.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. La asignatura pondrá en práctica el saber ver y el saber hacer, centrado fundamentalmente en el desempeño. El alumnado tendrá el doble rol de artista creador y gestor de proyectos, poseyendo nociones básicas de los saberes relacionados con estas habilidades, pero, sobre todo, debe ponerlos en práctica.

Los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques: el primero, denominado «Cultura audiovisual», recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión de los proyectos y las creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades expresivas, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, «Preproducción», comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales de un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer bloque, «Producción» incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, uno audiovisual o uno sonoro. Fomentando una postura creativa, abierta y favorable, con actitud de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos; por último, el bloque «Montaje y postproducción» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas

necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.

5.1. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS (Véanse las tablas de los anexos)

- ANEXO I: Materia de PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES de 1º ESO.
- ANEXO II: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO.
- ANEXO III: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO.
- ANEXO IV: Materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO.
- ANEXO V: Materia de DIBUJO TÉCNICO I de 1º Bachillerato.
- ANEXO VI: Materia de DIBUJO TÉCNICO II de 2º Bachillerato.
- ANEXO VII: Materia de CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES de 2º Bachillerato.

5.2. AGRUPAMIENTOS , ESPACIOS Y PROFESORADO RESPONSABLE

Este curso 2025-2026 el departamento imparte materias en todos los niveles de ESO y de Bachillerato. Todas las materias, excepto una, se enseñan en dos aulas materia de Dibujo situadas en el Pabellón de las Artes y el Gimnasio a la entrada del centro.

Los profesores que imparten la materia son:

- **Don José Vicente Morcillo Morcillo.** Imparte la materia optativa de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales de 1ºESO, las materias obligatorias de Educación Plástica y Visual de 2ºC y 2ºD de ESO y 3ºA, B y C de ESO y de Diversificación, la materia optativa de Expresión Artística de 4º de ESO y la materia optativa de Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato.
- **Don Pedro Pablo Arnau del Amo,** jefe de departamento. Imparte la materia obligatoria de Educación Plástica y Visual de 2ºA y 2ºB de ESO, la materia optativa de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales de 2º de Bachillerato y la materia optativa de Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato. Responsable de aquellos alumnos en la hora de Atención Educativa (aquellos que no imparten Religión) de 2ºESO C y 1º Bachillerato A. Es asimismo tutor del grupo de 2º ESO A.

El aula de **Plástica I** es grande y luminosa, dentro de la cual está ubicado el despacho del departamento que alberga material variopinto necesario para la asignatura. Este despacho del departamento, durante este curso y quizá venideros, se utilizará también como sala de revelado fotográfico cuando se aborden dichos temas. Dispone de agua corriente, pileta, dos pizarras, cañón y pantalla de proyección, una variedad de estatuas de escayola de tamaño natural, tórculo de grabado, iluminación natural y artificial, mesas altas de dibujo, mesas grandes de madera y mesas de piedra, mesas de luz, varios armarios sin llave y material audiovisual que para otras departamentos estaría obsoleto (televisores, vídeos, dvd's, mesas de transparencias, cámaras analógicas de fotografía y vídeo...) pero que en éste cumplen su función. También dispone de una tarima, heredada del aula de Plástica II, para poder ver a todos los alumnos de la clase y que estos vean la pizarra al poder escribir en lo más alto de la misma.

Las ventanas del aula son más viejas que Matusalén, de hierro, algunas sin repuesto, tantos años tienen como los setenta largos del edificio. Evidentemente, no tiene persianas, el aire fresquito del invierno y las calimas del verano campan a sus anchas a través de las mismas por lo que, desde hace más de diez años, dispone de estores enrollables en permanente reparación para oscurecer la clase y evitar el paso del sol en aquellas ocasiones que tenemos que utilizar el cañón o la pantalla de proyección, misión ésta que no llegan a cumplir adecuadamente. Debido a ello en cursos anteriores se realizó un proyecto práctico con el fin de oscurecer la misma y quitar la calor de los meses finales de curso. Se hicieron unos tableros, adecuados al tamaño de las ventanas, de

Mortadelo y Filemón que resultaron ser un éxito. Mira tú por dónde, ahora, también disponemos de sala de exposiciones en la misma: el verano resultó muy fresquito.

Al estar ubicada en un edificio muy antiguo, a veces, también disponemos de una amplia variedad de vida animal, reptiles, pajaricos, otros bichos... que sirven de modelo de dibujo, de aliciente y alegría al alumnado cuando aparecen por allí.

El aula de **Plástica II** es más estrecha que la anterior, la luz natural se echa más en falta al haber dos pizarras que cubren las ventanas. Dispone de agua corriente, armarios con llave acristalados para dejar los trabajos de los alumnos, cañón y de vez en cuando una pantalla de proyección (aparece y desaparece como el río Guadiana), dos pizarras (ya nombradas), mesas altas de dibujo y una mesa de piedra. También dispone de un torno y un horno de cerámica que debido al desorbitante precio de la energía no se utilizarán. No existen persianas ni cortinas que puedan oscurecer el aula en un momento determinado, siendo las ventanas de la época del diluvio universal. Hablando de diluvios, goteras cada vez que llueve sí que tiene, así que nos plantearemos un proyecto creativo al estilo de las Caras de Bélmez de la Moraleda en Jaen, cuando vuelvan a aparecer a partir de los rodales que dejan una vez secas: puede resultar curioso y encima no se notarán.

Aún con pequeños defectillos por la edad (las susodichas goteras cuando llueve, aislamiento térmico mejorable, instalación eléctrica obsoleta...) son dos aulas materias ideales y bien provistas de material que nos hace muy felices y privilegiados de poder utilizar. Como curiosidad no podemos evitar recordar que de vez en cuando se oyen unos golpes en la puerta, aparece un hombre grande que, tras nombrar a una o varias personas, se las lleva y no vuelven más hasta la siguiente clase; hecho éste que nos lleva a preguntar si no serán las aulas de Plástica un portal interdimensional que se lleva a esos alumnos a un universo paralelo. Curiosamente al profesor no se lo llevan nunca.

A continuación, se detallan los cursos y las aulas:

- PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES:
 - Asignatura optativa de 1º ESO
 - Aula Plástica II
- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
 - Asignatura obligatoria de 2º y 3º de ESO
 - Aula de Plástica I:
 - ✓ 2º ESO A, 2º ESO B
 - Aula de Plástica II:
 - ✓ 2º ESO C, 2º ESO D
 - ✓ 3º ESO A, B, C y Diversificación.
- EXPRESIÓN ARTÍSTICA
 - Asignatura optativa de 4º de ESO.
 - Aula de Plástica II y en ocasiones puntuales el Departamento de Dibujo, reconvertido en laboratorio fotográfico.
- DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO
 - Asignatura optativa de Bachillerato en dos cursos de la modalidad científico-tecnológica.
 - Aula de Plástica I: Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato
 - Aula de Plástica II: Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato.

- CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES
 - o Asignatura optativa de Bachillerato de cualquier modalidad.
 - o Tiene su ubicación en el Salón de Actos del centro. También se utilizará el aula de Plástica II cuando sea necesario.
- ATENCIÓN EDUCATIVA: Los alumnos se atienden en el aula de Apoyo 2 y la Biblioteca.

5.3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materias obligatorias: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (2º y 3º ESO)

Se utiliza el libro de texto de la Editorial Donostiarra:

- 2º ESO: "Educación Plástica, Visual y Audiovisual I" con ISBN 978-84-7063-639-4.
- 3º ESO: "Educación Plástica, Visual y Audiovisual II" con ISBN 978-84-7063-641-7.

Las explicaciones teóricas se realizarán a través de contenidos explicados en clase mediante el libro, con presentaciones informáticas, videos, apuntes y cualquier otro recurso que se considere adecuado en cada momento.

Estos recursos se utilizarán como introducción al trabajo práctico posterior pudiéndose proyectar imágenes, tanto de internet como de trabajos de cursos anteriores, que sirvan como modelo o referencia para los proyectos prácticos.

Se utilizarán las plataformas EDUCAMOSCLM y CLASSROOM DE GOOGLE. En ellas, los alumnos encontrarán diversos materiales, ejercicios y enlaces de páginas de Internet que los profesores irán colgando a lo largo del curso, y que servirán para ampliar o complementar los apuntes y las láminas realizadas en clase.

Para videoconferencias se utilizará la plataforma MICROSOFT TEAMS.

Se trabajará en el block de dibujo de forma individual y se realizarán proyectos de forma colectiva. También se utilizará un cuaderno si el profesor lo estimara conveniente.

Se utilizarán recursos de internet, tanto aplicaciones de libre acceso como páginas que se consideren adecuadas para el buen desarrollo del curso. Sirvan como ejemplo algunas específicas y de museos:

- o <http://www.educacionplastica.net>
- o <https://www.arturogeometria.com>
- o <https://www.mongge.com>
- o <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms>
- o Fundación Juan March, Museo de arte abstracto español de Cuenca (www.march.es/arte/cuenca/)
- o Museo del Prado (www.museodelprado.es)
- o Museo Reina Sofía (www.museoreinasofia.es)
- o Museo Thyssen (www.museothyssen.org)
- o Museo Guggenheim Bilbao (<https://www.guggenheim-bilbao.eus/>)

Materia optativa: PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES de 1º ESO

Los alumnos no llevarán libro de texto.

Toda la información teórica se irá viendo en clase por medio de apuntes, presentaciones informáticas tipo powerpoint y vídeos.

Los materiales necesarios para los alumnos, además de informarse en clase, se podrán solicitar por el Aula Virtual de la plataforma EDUCAMOSCLM y/o la plataforma CLASROMM de Google.

Otros materiales se entregarán en fotocopias.

Al ser una asignatura eminentemente práctica se irá solicitando durante el curso materiales para la realización de las propuestas y proyectos, tanto individuales como en grupo. Los alumnos trabajarán en el block de dibujo de forma individual y se realizarán proyectos de forma colectiva.

En aquellos trabajos que se realicen con el fin último de permanencia en el centro (murales, cuadros colectivos...), el instituto dispondrá de los materiales necesarios para su realización. En aquellos trabajos que sean propiedad de los alumnos, los materiales necesarios para su utilización tendrán que aportarlos ellos mismos.

Materia optativa: EXPRESIÓN PLÁSTICA de 4ºESO

El libro de texto que se utilizará en esta asignatura es el siguiente:

“Expresión Artística” de la editorial Casals. ISBN: 978-84-218-7403-5

En las explicaciones teóricas también se podrán utilizar presentaciones informáticas, videos, apuntes y cualquier otro recurso que se considere adecuado en cada momento.

Estos recursos se utilizarán como introducción al trabajo práctico posterior, ya sea individual o en grupo.

Se utilizarán las plataformas EDUCAMOSCLM y CLASSROOM DE GOOGLE donde el profesorado ubicará aquella información sobre teoría, materiales, ejercicios y enlaces de páginas de Internet que considere oportuno y necesario y que servirán para ampliar o complementar los apuntes y las láminas realizadas en clase.

Para videoconferencias se utilizará la plataforma MICROSOFT TEAMS.

Materias optativas: DIBUJO TÉCNICO I y II de Bachillerato

Los libros de texto recomendados, pero no obligatorios, para la materia de Dibujo Técnico son:

- DIBUJO TÉCNICO I, 1º Bachillerato. Autor: Fº Javier Rodríguez Abajo y otros. Editorial Donostiarra. San Sebastián. ISBN.- 978-84-7063-636-3.
- DIBUJO TÉCNICO II, 2º Bachillerato. Autor: Fº Javier Rodríguez Abajo y otros. Editorial Donostiarra. San Sebastián. 2016. ISBN.- 978-84-7063-539-7

Otros recursos serán las plataformas EDUCAMOSCLM y CLASSROOM DE GOOGLE así como diversas páginas web dedicadas en exclusiva al Dibujo Técnico.

Materia optativa: CREACIÓN Y CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES de 2ºBachillerato.

No se utilizará libro de texto obligatorio: se les entregará a los alumnos los contenidos del curso preparados por el profesor en formato pdf a través del aula virtual y classroom, así como en fotocopias.

En la plataforma de Google Classroom, los alumnos encontraran diversos materiales, ejercicios y enlaces de páginas de Internet que el profesor irá colgando a lo largo del curso, y que servirán para ampliar o complementar los apuntes y los ejercicios realizados en clase.

Se utilizarán recursos audiovisuales en diferentes formatos y en presentaciones informáticas en las exposiciones teóricas de los temas, como introducción al trabajo práctico posterior.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se propone la realización de las siguientes actividades durante el curso 2024-25:

ACTIVIDAD	ALUMNADO	FECHA APROXIMADA
VIAJE A TOLEDO: Televisión regional (CMM)	2º bachillerato	1º trimestre
VIAJE A CUENCA: Museos de arte, catedral, ciudad medieval	2º y/o 3º ESO	2º trimestre
VIAJE A ALBACETE: Escuela de Arte y Museo de Albacete	4º ESO	3º trimestre
REALIZACIÓN DE PINTURAS MURALES	4º ESO	Todo el curso
VIAJE A VALENCIA: Visita a MUVIM (museo de la Ilustración) y /o al IVAM (museo de arte contemporáneo)	4º ESO	2º trimestre
SESIÓN DE DIBUJO EN LA CALLE: Plaza Vieja y otros lugares de interés local.	Proyectos de Artes Plásticas 1º ESO	Mayo
PARTICIPACIÓN EN CONCURSOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES DEL CENTRO, LOCALES Y REGIONALES	Todos los alumnos	Las establecidas en las bases de los concursos.
ABYCINE (Casa de la Cultura)	Alumnado a determinar según programación del festival.	Primer trimestre

También se estudiará la posible realización de aquellas actividades que pudieran venir sugeridas desde organismos públicos o privados (Ayuntamiento de Villarrobledo, Diputación provincial de Albacete, Junta de Comunidades de Castilla la Mancha, etc.) en el momento que sean ofertadas, valorándose la idoneidad de su realización.



7. EVALUACIÓN (Véanse las tablas de los anexos)

- ANEXO I: Materia de PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES de 1º ESO.
- ANEXO II: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO.
- ANEXO III: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO.
- ANEXO IV: Materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO.
- ANEXO V: Materia de DIBUJO TÉCNICO I de 1º Bachillerato.
- ANEXO VI: Materia de DIBUJO TÉCNICO II de 2º Bachillerato.
- ANEXO VII: Materia de CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES de 2º Bachillerato.

7.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (Véanse tablas de los anexos)

- ANEXO I: Materia de PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES de 1º ESO.
- ANEXO II: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO.
- ANEXO III: Materia de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO.
- ANEXO IV: Materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO.
- ANEXO V: Materia de DIBUJO TÉCNICO I de 1º Bachillerato.
- ANEXO VI: Materia de DIBUJO TÉCNICO II de 2º Bachillerato.
- ANEXO VII: Materia de CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES de 2º Bachillerato.

7.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

Cada una de las **Competencias específicas** se valorará utilizando los instrumentos de evaluación indicados en las tablas de los anexos al final de esta programación.

Dichas competencias serán calificadas con una puntuación entre 0 y 10 puntos.

Las calificaciones de cada Criterio de Evaluación correspondientes a las Competencias Específicas tendrán un peso relativo en la calificación final equivalente al porcentaje indicado en las tablas siguientes:

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES – 1º ESO			
<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
EL PROCESO CREATIVO	8,33 %	3	25%
EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO	12,5 %	2	25%
EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS	8,33 %	3	25%
LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO	6,25%	4	25%

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO

<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL	6,25 %	4	25%
ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA	6,25 %	4	25%
EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS	5 %	5	25%
IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	8,33 %	3	25%

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º ESO

<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL	6,25 %	4	25%
ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA	6,25 %	4	25%
EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS	5 %	5	25%
IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	8,33 %	3	25%

EXPRESIÓN ARTÍSTICA - 4º ESO

<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	12,5 %	4	50%
FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	10 %	5	50%

DIBUJO TÉCNICO I - 1º BACHILLERATO

<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	10 %	4	40 %
GEOMETRÍA PROYECTIVA	10 %	5	50 %

NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	2,5 %	2	5%
SISTEMAS CAD	2,5 %	2	5%

DIBUJO TÉCNICO II - 2º BACHILLERATO

<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	7,5%	4	30%
GEOMETRÍA PROYECTIVA	10 %	5	50 %
NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	15 %	1	15%
SISTEMAS CAD	5 %	1	5%

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES - 2º BACHILLERATO

<i>Bloque</i>	<i>Ponderación por cada C.E. %</i>	<i>Total de C.E. por bloque</i>	<i>Peso en la calificación final %</i>
CULTURA AUDIOVISUAL	6 %	5	30 %
PREPRODUCCIÓN	5 %	4	20 %
PRODUCCIÓN	6,66 %	3	20 %
MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN	5 %	6	30 %

- INFORMACIÓN GENERAL SOBRE LA CALIFICACIÓN DEL TRABAJO DEL ALUMNADO**

En los cursos de Educación Secundaria Obligatoria la información de las notas quedará como sigue: con una nota de 0 a 4,99 se considerará INSUFICIENTE, de 5 a 5,99 será SUFICIENTE, de 6 a 6,99 BIEN, de 7 a 8,99 NOTABLE y de 9 a 10 SOBRESALIENTE.

En los cursos de Bachillerato se considerarán las notas numéricas en su valor absoluto, sin decimales.

- LA ORTOGRAFÍA**

Los trabajos escritos se puntuarán con un máximo de 10 puntos.

De la nota obtenida en los trabajos se descontará 0,1 puntos por falta de ortografía cometida y 0,05 por error en una tilde. La penalización máxima por faltas de ortografía y tildes será de 1 punto como máximo.

Esta norma se adopta de acuerdo con los objetivos estipulados en la PGA a propuesta del departamento de Lengua Castellana.

- **LA CALIFICACIÓN TRIMESTRAL**

Esta calificación se obtendrá con la nota media ponderada de los Criterios de Evaluación valorados en el periodo de evaluación.

Los alumnos aprobarán si esta calificación es igual o mayor de 5 puntos.

En las asignaturas de “Dibujo Técnico” y “Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales” de Bachillerato, aquellos alumnos que sean absentistas (más del 25% de las clases) perderán el derecho a la evaluación continua y serán evaluados por medio de una prueba objetiva a final de curso.

- **RECUPERACIONES TRIMESTRALES**

Los alumnos que no aprueben una evaluación trimestral, volverán a ser evaluados solo de aquellos criterios no superados (calificados con menos de 5 puntos).

Aprobarán en el momento que la nota media ponderada de todos los criterios de evaluación del periodo de evaluación alcance 5 puntos o más.

- **LA CALIFICACIÓN ORDINARIA**

Se obtendrá con la nota media ponderada de todos los criterios del curso.

Se considera aprobado si la nota es igual o superior a 5 puntos sobre un total de 10.

- **ALUMNOS CON ASIGNATURAS PENDIENTES: EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA Y DE CURSOS ANTERIORES.**

PENDIENTES DE LA ASIGNATURA OPTATIVA DE PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES DE 1º ESO

▪ Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán aprobar las dos primeras evaluaciones del curso siguiente de la materia obligatoria Educación Plástica y Visual I. En caso de no hacerlo, realizarán una serie de ejercicios prácticos que el jefe del Departamento le entregará en el momento que ambas evaluaciones estén suspensas. Estos ejercicios se centrarán en la realización de contenidos relacionados con los criterios de evaluación no superados el curso anterior.

▪ Estos ejercicios serán evaluados durante el tercer trimestre, haciéndose un seguimiento de los mismos.

▪ Aprobarán los alumnos que obtengan una calificación comprendida entre 5 y 10 puntos.

PENDIENTES 2º ESO EPVAV

▪ Aprobarán los alumnos que superen la 1ª y 2ª evaluación de EPVAV en el curso siguiente.

▪ Los alumnos que no aprueben las dos primeras evaluaciones de 3º ESO, serán evaluados, en el tercer trimestre, mediante ejercicios prácticos y una prueba objetiva, teórico-práctica, sobre contenidos relacionados con los criterios de evaluación no superados el curso anterior.

▪ Para aprobar, la calificación de esta prueba debe ser superior a 5 puntos sobre 10.

PENDIENTES DE 3º ESO DE EPVAV.

▪ Aquellos alumnos que, habiéndose matriculado en la asignatura optativa de 4º de ESO “Expresión Artística” superen la 1ª y 2ª evaluaciones de la asignatura, recuperarán la asignatura pendiente.

▪ Los alumnos que no estén matriculados en la optativa, y los que, matriculados, no hayan presentado los ejercicios propuestos o no los hayan aprobado, serán examinados en el

tercer trimestre realizando una prueba objetiva, teórico-práctica, sobre los contenidos relacionados con los criterios de evaluación no superados.

- Aprobarán los alumnos con una calificación igual o superior a 5 puntos sobre 10.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA Y PENDIENTES DE LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO

La calificación extraordinaria:

Se obtendrá de los resultados de la calificación de una prueba objetiva, y sus correspondientes ejercicios prácticos si fueran necesarios, sobre los contenidos relacionados con los Criterios de Evaluación no superados en la evaluación ordinaria.

Aprobarán si la nota media ponderada de todos ellos (correspondientes a la evaluación ordinaria y la evaluación extraordinaria) es igual o superior a 5 puntos sobre un total de 10.

Alumnos con la asignatura pendiente Dibujo Técnico de 1^{er} curso:

Se realizará durante el curso una o varias pruebas objetivas de los contenidos del primer curso para que el alumno pueda demostrar sus conocimientos en la materia y le permitan alcanzar los criterios de evaluación no superados el curso anterior.

Para aprobar, la calificación obtenida en esta prueba debe estar comprendida entre 5 y 10 puntos.

PENDIENTES DE LA ASIGNATURA DE CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS VISUALES Y AUDIOVISUALES DE 2º BACHILLERATO

La calificación extraordinaria:

Se obtendrá con la nota de calificación de la prueba objetiva y los ejercicios prácticos sobre los contenidos relacionados con los Criterios de Evaluación no superados en la evaluación ordinaria.

Aprobarán si la nota media ponderada de todos ellos (correspondientes a la evaluación ordinaria y la evaluación extraordinaria) es igual o superior a 5 puntos sobre un total de 10.



ANEXOS

ANEXO I: “PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES”

A.1.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Bloque 1. EL PROCESO CREATIVO			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Fases del proceso creativo. 2. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. 3. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.	1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	CCL1 CP STEM3 CD3 CPSAA5 CE3 CCEC4	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 1.3 Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.

Bloque 2. EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. 5. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. 6. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.	2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	CCL3 CD1 CD2 CCEC1 CCEC2	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas. 2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.

Bloque 3. EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>7. Técnicas y medios gráfico-plásticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de dibujo y pintura. <ul style="list-style-type: none"> Soportes. Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas. Murales y arte público. El Grafiti. Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente. Grabado y Estampación. <p>8. Técnicas y medios audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica. La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido. <p>9. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño publicitario. Señalética. Diseño de producto. Embalaje. Diseño de moda. Diseño del espacio. Escenografías. <p>Espacio urbano.</p>	<p>3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.</p>	<p>CP1</p> <p>STEM1</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4.</p>	<p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p>

Bloque 4. LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>10. Arte y ciencia.</p> <p>11. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.</p> <p>12. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.</p> <p>13. El proyecto artístico interdisciplinar.</p>	<p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<p>CCL1</p> <p>CCL5</p> <p>CP1</p> <p>CC1</p> <p>CD3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>	<p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>

	5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	CCL1 CCL5 CP1 STEM3 CD3 CPSAA3 CC1 CE1 CE2	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas. 5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.
--	--	--	---

COMPETENCIAS CLAVE

CCL : Competencia en comunicación lingüística.
CP : Competencia plurilingüe.
STEM : Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CD : Competencia digital.
CPSAA : Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CC : Competencia ciudadana.
CE : Competencia emprendedora.
CCEC : Competencia en conciencia y expresión culturales

SABERES BÁSICOS

S1 - Fases del proyecto creativo	S8 - Técnicas y medios audiovisuales
S2 - Planteamiento del proyecto	S9 - Aplicación de técnicas en proyectos.
S3 - Estrategias creativas	S10 - Arte y Ciencia
S4 - Arte como medio de expresión	S11 - Arte y Naturaleza
S5 - Reconocimiento de valores comunicativos de las imágenes	S12 - La instalación en la escuela
S6 - Arte en el entorno	S13 - Proyecto artístico interdisciplinar.
S7 - Técnicas y medios gráfico-plásticos	

UNIDADES DIDÁCTICAS

U1 - Las Artes Plásticas	U5 - Técnicas de Estampación
U2 - Las Artes Audiovisuales y Digitales	U6 - El Volumen y la Escultura
U3 - El Dibujo	U7 - El Diseño
U4 - La Pintura	U8 - La Fotografía y el Cine

RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS														
SABERES BÁSICOS														
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13
UNIDADES DIDÁCTICAS	U1				X	X	X				X	X		
	U2				X	X	X				X	X		
	U3	X	X	X				X			X			
	U4	X	X					X				X	X	X
	U5	X	X					X						
	U6	X	X	X				X				X	X	X
	U7	X	X					X	X	X				
	U8	X	X	X					X		X	X		X

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
A1.- Observación directa en clase de las actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...	
A2.- Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.	
B1.- Revisión del cuaderno de clase.	
B2.- Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.	
C1.- Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.	
C2.- Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.	

A.1.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES – 1ºESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 1: EL PROCESO CREATIVO		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1- LAS ARTES PLÁSTICAS	2- LAS ARTES AUDIOVISUALES	3- EL DIBUJO	4- LA PINTURA	5- TÉCNICAS ESTAMPACIÓN	6- VOLUMEN Y ESCULTURA	7-EL DISEÑO	8- FOTOGRAFÍA Y CINE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	1.1. Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	8,33%	CCL1 CP	A1 A2 B1 B2	a, b, e, h, i, m			X	X	X	X	X	X
	1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	8,33%	STEM3 CD3 CPSAA5	A1 A2 B1 B2	b, e, f, g			X	X	X	X	X	X
	1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	8,33%	CE3 CCEC4	A1 A2 B1 B2	a, b, c, d, g, k				X	X	X	X	X

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES – 1ºESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 2. EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO		PR (25%)	CC	IE	O.E.	U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	12,5%	CCL3 CD1 CD2	A1 C2	b, h, j, l, m	x	x						
	2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	12,5%	CCEC1 CCEC2	A1 C1	a, c, d, e, f, h, j, m	x	x						

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES – 1ºESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 3. EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS		PR (25%)	CC	IE	O.E.	U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	8,33%	CP1 STEM1 STEM2 STEM3	A1 B2	a, b, f, i, k, l				x	x	x	x	x
	3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	8,33%	STEM4 CD2	A1 B2	b, g				x	x	x	x	x

	3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	8,33%	CCEC3 CCEC4.	A1 B2	a,b,c,d			X	X	X	X	X	X
--	--	-------	-----------------	----------	---------	--	--	---	---	---	---	---	---

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES – 1ºESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 4. LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO		PR (25%)	CC	IE	O.E.	U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	6,25%	CCL1 CCL5 CP1 CC1	A1 B2	a, e, f, h, i, j, l, m				X		X		X
	4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	6,25%	CD3 CCEC3 CCEC4	A1 B2	b, f, k, m				X		X		X
5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	6,25%	CCL1 CCL5 CP1 STEM3 CD3	A1 B2	c, g, k				X		X		X
	5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	6,25%	CPSAA3 CC1 CE1 CE2	A1 B2	a, b, c, d, e, h, i, l				X		X		X

A.1.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
1- LAS ARTES PLÁSTICAS 3- EL DIBUJO 4- LA PINTURA	5- TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN 6- EL VOLUMEN Y LA ESCULTURA 7- EL DISEÑO	3- EL DIBUJO (2) 4- LA PINTURA (2) 8- FOTOGRAFÍA Y CINE 2- LAS ARTES AUDIOVISUALES

ANEXO II: “EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO”**A.2.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Bloque 1. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Los géneros artísticos. 2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. 3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	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. 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1 CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. 2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

Bloque 2. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. 5. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. 6. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. 7. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. 8. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. 9. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1 CCL CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
	4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información. 4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Bloque 3. . EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
10. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación,	CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la

<p>11. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>12. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.</p> <p>13. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>14. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.</p> <p>15. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.</p> <p>16. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.</p>	<p>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.</p>	<p>CPSAA4</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>	<p>capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2</p> <p>CD1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CCEC3</p>	<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2</p> <p>CCL3</p> <p>STEM3</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CD5</p> <p>CC1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC4</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>

Bloque 4. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
17. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. 18. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 19. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. 20. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. 21. Edición digital de la imagen fija y en movimiento. 22. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	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.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

COMPETENCIAS CLAVE

CCL : Competencia en comunicación lingüística.

CP: Competencia plurilingüe.

STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

CD: Competencia digital.

CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

CC: Competencia ciudadana.

CE: Competencia emprendedora.

CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

SABERES BÁSICOS	
S1. Los géneros artísticos.	S12. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
S2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	S13. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
S3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	S14. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.
S4. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.	S15. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.
S5. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	S16. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.
S6. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	S17. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
S7. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	S18. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
S8. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	S19. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.
S9. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	S20. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
S10. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	S21. Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
S11. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	S22. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

UNIDADES DIDÁCTICAS	
U1. El arte (manifestaciones y géneros artísticos) y el Patrimonio Cultural.	U5. El cómic
U2. El Color	U6. La fotografía y el cine.
U3. Las formas y la composición	U7. Los trazados geométricos
U4. El lenguaje visual	U8. Las formas poligonales

		RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS							
		UNIDADES DIDÁCTICAS (U)							
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
SABERES BÁSICOS (S)	S1	X							
	S2	X							
	S3							X	X
	S4				X				
	S5				X				
	S6		X	X	X				
	S7				X				
	S8			X					
	S9			X					
	S10		X			X			
	S11		X			X			
	S12							X	X
	S13		X			X		X	X
	S14		X	X					
	S15					X			
	S16							X	X
	S17				X		X		
	S18				X		X		
	S19					X	X		
	S20					X	X		
	S21					X	X		
	S22						X		

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
A1.- Observación directa en clase de las actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...
A2.- Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.
B1.- Revisión del cuaderno de clase.
B2.- Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.
C1.- Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.
C2.- Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.

A.2.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 1: PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL COLOR	3. LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN	4. EL LENGUAJE VISUAL.	5. EL CÓMIC	6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS.	8. LAS FORMAS POLIGONALES
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	6,25%	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	A1 A2 B2 C1 C2	a, b, c, d, e, f, j, m	X				X	X	X	X
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	6,25%			a, b, c, d, e, j, m	X		X		X	X	X	X

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	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	6,25%	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	A1 C1	a, b, c, d, e, h, i, j	X						X	X
	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	6,25%			a, b, c, d, e, j, m	X		X				X	X

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 2: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL COLOR	3. LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN	4. EL LENGUAJE VISUAL	5. EL CÓMIC	6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE	7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS.	8. LAS FORMAS POLIGONALES
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	6,25%	CCL1 CCL CD1 CPSAA4	A1 A2 B1 C1	a, b, c, d, e, f	X	X	X	X	X	X		

enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6,25%	CC1 CC3 CCEC2	A1 C1	a, b, c, d, e, h, i	X	X	X	X	X	X		
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.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	6,25%	CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3	A1 A2 B2 C1 C2	a, b, c, d, e, f		X	X	X				
	4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,25%	CPSAA3 CC3 CCEC2	A1 B1 B2 C1	a, b, c, d, e	X	X	X	X				

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL COLOR	3. LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN	4. EL LENGUAJE VISUAL.	5. EL CÓMIC	6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS.	8. LAS FORMAS POLIGONALES
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
5. Realizar producciones artísticas 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.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	5%	CCL2 CD3 CPSAA1	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, h					X	X	X	X
	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5%	CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k		X	X		X	X	X	X
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, analizando los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	5%	CCL2 CD1 CPSAA3 CC1	A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, h, m	X				X	X	X	X

desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	5%	CCEC3	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k, m	X				X	X	X	X
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para la realización de un proyecto artístico.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	5%	CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CD5 CC1 CC3 CCEC4	A1 A2 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k, l		X	X		X	X	X	X

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 4. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL COLOR	3. LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN	4. EL LENGUAJE VISUAL.	5. EL CÓMIC	6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS.	8. LAS FORMAS POLIGONALES
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	8,33%		CCL1 STEM3 CD3	A1 A2 C1	a, b, c, d, e, f, j, m	X		X	X	X		X

a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	8,33%	CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k, l				X	X	X	X	X	X
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	8,33%		A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, h, i, m					X	X	X	X	X

A.2.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL. (I)	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL. (II)	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL. (III)
7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS.	3. LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN	5. EL CÓMIC
8. LAS FORMAS POLIGONALES	4. EL LENGUAJE VISUAL.	6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE (II)
2. EL COLOR	6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE (I)	



ANEXO III: “EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO”**A.3.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Bloque 1. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Los géneros artísticos. 2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. 3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	1.3. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
	2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3.	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

Bloque 2. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>4. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.</p> <p>5. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>6. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>7. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>8. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>9. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.</p>	<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>CCL1 CCL CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2</p>	<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>

Bloque 3. . EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
10. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. 11. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. 12. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. 13. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. 14. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. 15. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación. 16. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
	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.	CCL2 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC3	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
	7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CD5 CC1 CC3 CCEC4	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Bloque 4. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
17. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. 18. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 19. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. 20. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. 21. Edición digital de la imagen fija y en movimiento. 22. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	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.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

COMPETENCIAS CLAVE

CCL : Competencia en comunicación lingüística.

CP: Competencia plurilingüe.

STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

CD: Competencia digital.

CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

CC: Competencia ciudadana.

CE: Competencia emprendedora.

CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

SABERES BÁSICOS

S1. Los géneros artísticos.	S12. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
S2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	S13. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
S3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	S14. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.
S4. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.	S15. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.
S5. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	S16. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.
S6. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	S17. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
S7. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	S18. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
S8. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	S19. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.
S9. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	S20. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
S10. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	S21. Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
S11. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	S22. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

UNIDADES DIDÁCTICAS

U1. El arte (Manifestaciones y Géneros Artísticos) y el Patrimonio Cultural.	U8. La comunicación Audiovisual. Finalidades y análisis de las imágenes.
U2. El Lenguaje Visual.	U9. La Imagen fija y en movimiento. Producciones audiovisuales.
U3. La Percepción Visual.	U10. Formas Geométricas y Orgánicas. La geometría en la arquitectura.
U4. La composición.	U11. Trazados geométricos básicos y Formas poligonales. El Diseño Modular.
U5. La luz y el Volumen.	U12. Curvas técnicas, tangencias y enlaces. Aplicación al diseño.
U6. El Color.	U13. Los Sistemas de Representación
U7. La Creatividad. Técnicas de Expresión Gráfica.	

		RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS												
		UNIDADES DIDÁCTICAS (U)												
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SABERES BÁSICOS (s)	s1	X												
	s2	X												
	s3										X			
	s4		X											
	s5		X											
	s6		X				X							
	s7			X										
	s8				X									
	s9					X								
	s10							X						
	s11							X						
	s12											X	X	
	s13							X						
	s14							X						
	s15													X
	s16											X	X	
	s17								X					
	s18								X					
	s19								X					
	s20									X				
	s21									X				
	s22									X				

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A1.- Observación directa en clase de las actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...

A2.- Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.

B1.- Revisión del cuaderno de clase.

B2.- Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.

C1.- Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.

C2.- Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.

A.3.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS												
Bloque 1: PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL LENGUAJE VISUAL	3. LA PERCEPCIÓN VISUAL	4. LA COMPOSICIÓN	5. LA LUZ Y EL VOLUMEN	6. EL COLOR.	7. LA CREATIVIDAD. TÉC. EXPR. GRÁF.	8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	9. IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. PRODCC.	10. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ORGÁNICAS	11. TR. GEOM. Y F. POLIGON. DIS. MODULAR	12. CURVAS TÉCN. Y ENLACES. APL. DISEÑO	13. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.																	
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.																	

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	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	6,25%	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	A1 C1	a, b, c, d, e, h, i, j	X						X			X	X	X	X
	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	6,25%			a, b, c, d, e, j, m	X		X			X				X	X	X	X

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS												
Bloque 2: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL LENGUAJE VISUAL	3. LA PERCEPCIÓN VISUAL	4. LA COMPOSICIÓN	5. LA LUZ Y EL VOLUMEN	6. EL COLOR.	7. LA CREATIVIDAD. TÉC. EXPR. GRÁF.	8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	9. IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. PRODCC.	10. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ORGÁNICAS	11. TR. GEOM. Y F. POLIGON. DIS. MODULAR	12. CURVAS TÉCN. Y ENLACES. APL. DISEÑO	13. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	6,25%	CCL1 CCL CD1 CPSAA4 CC1 CC3	A1 A2 B1 C1	a, b, c, d, e, f	X	X	X	X	X	X			X				

enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6,25%	CCEC2	A1 C1	a, b, c, d, e, h, i	X	X	X	X	X	X			X				
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.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	6,25%	CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3	A1 A2 B2 C1 C2	a, b, c, d, e, f		X	X	X	X	X							
	4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,25%	CC3 CCEC2	A1 B1 B2 C1	a, b, c, d, e	X	X	X	X	X	X							

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS												
Bloque 3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL LENGUAJE VISUAL	3. LA PERCEPCIÓN VISUAL	4. LA COMPOSICIÓN	5. LA LUZ Y EL VOLUMEN	6. EL COLOR.	7. LA CREATIVIDAD. TÉC. EXPR. GRÁF.	8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	9. IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. PRODCC.	10. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ORGÁNICAS	11. TR. GEOM. Y F. POLIGON. DIS. MODULAR	12. CURVAS TÉCN. Y ENLACES. APL. DISEÑO	13. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
5. Realizar producciones artísticas 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.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.					5%	CCL2 CD3	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, h							X		X
	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5%	CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k				X	X	X	X		X	X	X	X	X
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, analizando los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	5%	CCL2 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC3	A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, h, m	X						X		X	X	X	X	X

desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	5%		A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k, m	X						X		X	X	X	X	X
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para la realización de un proyecto artístico.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	5%	CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CD5 CC1 CC3 CCEC4	A1 A2 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k, l				X	X	X	X		X	X	X	X	X

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS												
Bloque 4. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL		PESO RELATIVO (25%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. EL ARTE Y EL PATRIMONIO CULTURAL	2. EL LENGUAJE VISUAL	3. LA PERCEPCIÓN VISUAL	4. LA COMPOSICIÓN	5. LA LUZ Y EL VOLUMEN	6. EL COLOR.	7. LA CREATIVIDAD. TÉC. EXPR. GRÁF.	8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	9. IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. PRODCC.	10. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ORGÁNICAS	11. TR. GEOM. Y F. POLIGON. DIS. MODULAR	12. CURVAS TÉCN. Y ENLACES. APL. DISEÑO	13. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	8,33%	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5	A1 A2 C1	a, b, c, d, e, f, j, m	X	X		X				X	X				

a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	8,33%	CE3 CCEC4	A1 B1 B2	a, b, c, d, e, g, k, l		X		X			X	X	X				
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	8,33%		A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, h, i, m		X						X	X				

A.3.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
1. EL ARTE: MANIFESTACIONES Y GÉNEROS ARTÍSTICOS. EL PATRIMONIO CULTURAL. (I)	1. EL ARTE: MANIFESTACIONES Y GÉNEROS ARTÍSTICOS. EL PATRIMONIO CULTURAL. (II)	1. EL ARTE: MANIFESTACIONES Y GÉNEROS ARTÍSTICOS. EL PATRIMONIO CULTURAL. (III)
10. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ORGÁNICAS. LA GEOMETRÍA EN LA ARQUITECTURA.	2. EL LENGUAJE VISUAL.	6. EL COLOR.
11. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS Y FORMAS POLIGONALES. EL DISEÑO MODULAR.	3. LA PERCEPCIÓN VISUAL.	8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. FINALIDADES Y ANÁLISIS DE LAS IMÁGENES.
12. CURVAS TÉCNICAS, TANGENCIAS Y ENLACES. APLICACIÓN AL DISEÑO.	4. LA COMPOSICIÓN.	9. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. PRODUCCIONES AUDIOVISUALES.
	5. LA LUZ Y EL VOLUMEN.	13. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.
	7. LA CREATIVIDAD. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA.	

ANEXO IV: “EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO”**A.4.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Bloque 1. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Técnicas Gráfico-Plásticas.	1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.
	2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.



Bloque 2. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD2 CD3 CD5 CPSAA1 CPSAA3 CCEC3 CCEC4	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.. 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.
	4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. 4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. 4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

COMPETENCIAS CLAVE**CCL** : Competencia en comunicación lingüística.**CP**: Competencia plurilingüe.**STEM**: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**CD**: Competencia digital.**CPSAA**: Competencia personal, social y de aprender a aprender.**CC**: Competencia ciudadana.**CE**: Competencia emprendedora.**CCEC**: Competencia en conciencia y expresión culturales**SABERES BÁSICOS****S1**. Técnicas Gráfico-Plásticas**S2**. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**UNIDADES DIDÁCTICAS****U1. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

El dibujo, técnicas gráficas y pictóricas. Técnicas seriadas y digitales.

U2. EL PROCESO CREATIVO

La composición y el ritmo. Iluminación, volumen y perspectivas. Iconicidad y simbolismo de las imágenes.

U3. FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL PLANO

Curvas técnicas, tangencias y enlaces.

U4. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Sistema diédrico, perspectiva axonométrica y cónica. Ambientación arquitectónica.

U5. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL

Finalidad y análisis de las imágenes. La publicidad.

U6. LA IMAGEN FIJA: LA FOTOGRAFÍA

La narrativa de la imagen fija.

U7. CREACIÓN AUDIOVISUAL

El lenguaje cinematográfico, el videoarte, la animación.

U8. EL DISEÑO

El diseño gráfico, el diseño creativo, el diseño industrial, el diseño inclusivo. La ergonomía.

RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**UNIDADES DIDÁCTICAS (U)**

SABERES BÁSICOS(s)		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
		X	X	X	X				
	s1								
	s2					X	X	X	X

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**A1.-** Observación directa en clase de las actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...**A2.-** Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.**B1.-** Revisión del cuaderno de clase.**B2.-** Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.**C1.-** Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.**C2.-** Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.

A.4.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA - 4º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS							
Bloque 1. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS		PESO RELATIVO (50%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA	2. EL PROCESO CREATIVO	3. FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL PLANO	4. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	5. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL	6. LA IMAGEN FIJA: LA FOTOGRAFÍA	7. CREACIÓN AUDIOVISUAL	8. EL DISEÑO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	12,5%	CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2	A1 A2 B1 B2 C1	a, b, c, d, e, f, j, m	X	X	X	X				X
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	12,5%	CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2		a, b, c, d, e, f, j, m	X	X	X	X				X

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	12,5%	CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4.	A1 A2 B1 B2 C1	a, b, c, d, e, f, h, i, j	X	X	X	X				X
	2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	12,5%			a, b, c, d, e, f, j, m	X	X	X	X				X

EXPRESIÓN ARTÍSTICA - 4º ESO						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNID. DIDÁCTICAS							
Bloque 2. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		PESO RELATIVO (50%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA	2. EL PROCESO CREATIVO	3. FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL PLANO	4. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	5. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL	6. LA IMAGEN FIJA: LA FOTOGRAFÍA	7. CREACIÓN AUDIOVISUAL	8. EL DISEÑO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	12,5%	CD2 CD3 CD5	A1 A2 C1 C2	a, b, c, d, e, f, j, m					X	X	X	

herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	12,5%	CPSAA1 CPSAA3 CCEC3 CCEC4	A1 B2 C1	a, b, c, d, e, j, m					X	X	X
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	10%	CCL1 STEM3 CD3	A1 B2 C1	a, b, c, d, e, h, i, j, m		X		X		X	X
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	10%	CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE1 CE3		a, b, c, d, e, j, m		X		X		X	X
	4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	5%	CCEC3 CCEC4	A1 B2 C1	a, b, c, d, e, j, m		X		X		X	X

A.4.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
1. EXPRESIÓN ARTÍSTICA	4. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	7. CREACIÓN AUDIOVISUAL
2. EL PROCESO CREATIVO	5. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL	8. EL DISEÑO
3. FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL PLANO	6. LA IMAGEN FIJA: LA FOTOGRAFÍA	

ANEXO V: DIBUJO TÉCNICO I – 1º Bachillerato**A.5.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Bloque 1. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. 2. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. 3. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2	1.1.. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
4. Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. 5. Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. 6. Tangencias básicas. Curvas técnicas. 7. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CCEC2	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Bloque 2. GEOMETRÍA PROYECTIVA			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
8. Fundamentos de la geometría proyectiva. 9. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. 10. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. 11. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. 12. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. 13. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	STEM1 STEM2 STEM3, STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Bloque 3. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
14. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. 15. Formatos. Doblado de planos. 16. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. 17. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2 STEM1 STEM3 STEM4 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE3	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Bloque 4. SISTEMAS CAD			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
18. Aplicaciones vectoriales 2D-3D. 19. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. 20. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. 21. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

COMPETENCIAS CLAVE
CCL : Competencia en comunicación lingüística.
CP : Competencia plurilingüe.
STEM : Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CD : Competencia digital.
CPSAA : Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CC : Competencia ciudadana.
CE : Competencia emprendedora.
CCEC : Competencia en conciencia y expresión culturales

SABERES BÁSICOS	
S1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	S12. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
S2. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	S13. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
S3. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	S14. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
S4. Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.	S15. Formatos. Doblado de planos.
S5. Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	S16. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
S6. Tangencias básicas. Curvas técnicas.	S17. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación
S7. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	S18. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
S8. Fundamentos de la geometría proyectiva.	S19. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
S9. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.	S20. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
S10. Sistema Diédrico: Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Distancias.	S21. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.
S11. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos: punto, recta, plano.	

UNIDADES DIDÁCTICAS	
U1. La geometría en el Arte, la Industria y la Naturaleza	U8. Sistema Diédrico.
U2. Instrumentos de dibujo. Características y empleo.	U9. Sistema de Planos Acotados.
U3. Trazados geométricos básicos.	U10. Sistemas Axonométricos.
U4. Polígonos. Propiedades. Redes modulares.	U11. Sistema Cónico.
U5. Relaciones y Transformaciones geométricas. Escalas	U12. Normalización.
U6. Tangencias, Enlaces y Curvas Técnicas.	U13. Acotación.
U7. Sistemas de representación.	U14. Sistemas CAD.

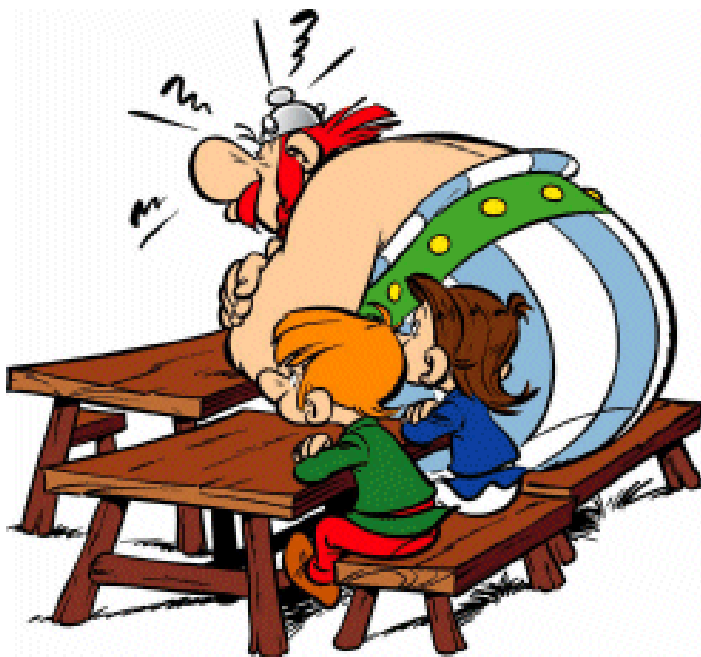
		RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS													
		UNIDADES DIDÁCTICAS (U)													
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13	U14
SABERES BÁSICOS (s)	s1	X	X												
	s2	X													
	s3			X											
	s4					X									
	s5				X										
	s6						X								
	s7			X	X	X	X		X	X	X	X		X	
	s8							X							
	s9								X						
	s10								X						
	s11										X				
	s12									X					
	s13											X			
	s14					X									
	s15												X		
	s16												X		
	s17												X	X	
	s18														X
	s19														X
	s20														X
	s21			X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
A1.- Observación directa en clase de las actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...
A2.- Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.
B1.- Revisión del cuaderno de clase.
B2.- Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.
C1.- Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.
C2.- Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.

A.5.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

DIBUJO TÉCNICO I – 1ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 1: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS		PESO RELATIVO (40%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA														
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					1. GEOMETR. EN ARTE, INDUSTRIA , NATURALEZA	2. INSTRUMENTOS DE DIBUJO. CARACTERÍSTICAS	3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS.	4. POLÍGONOS. REDES MODULARES.	5. RELAC. Y TRANSFORM. GEOMÉTRICAS. ESCALAS	6. TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS.	7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	8. SISTEMA DIÉDRICO.	9. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS.	10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS	11. SISTEMA CÓNICO	12. NORMALIZACIÓN.	13. ACOTACIÓN	13.SISTEMAS CAD
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	5%	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA CC1 CCEC1 CCEC2	A1 A2 C1 C2	a, c, d, e, f, j, l, m	X	X					X			X	X			

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10%	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CCEC2	A1 B1 B2 C2	a, b, c, d, e, f, g, h, i, m			X	X	X								
	2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10%							X									
	2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	10%									X							



DIBUJO TÉCNICO I – 1ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 2: GEOMETRÍA PROYECTIVA		PESO RELATIVO (50%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. GEOMETRÍA EN EL ARTE, ...	2. INSTRUMENTOS DE DIBUJO.	3. TRAZ. GEOMÉTRICOS BÁSICOS	4. POLÍGONOS. REDES MODULARES	5. RELAC. Y TRANSF. GEOMÉTRICAS	6. TANGENCIAS, ENLACES Y C. TÉCNICAS	7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	8. SISTEMA DIÉDRICO	9. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS	11. SISTEMA CÓNICO	12. NORMALIZACIÓN	13. ACOTACIÓN	13.SISTEMAS CAD
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	10%	STEM1 STEM2 STEM3, STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3	A1 B2 C2	a, b, c, e							X	X						
	3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	10%		A1 A2 B2 C2	a, b, c, e, f, g										X				
	3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	10%		A1 B2 C1	a, b, c, e, f, g									X					
	3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	10%		A1 A2 B2 C2	a, b, c, d, e, f, g, j, l, m											X			
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10%		A1 B1 B2 C1 C2	e, f, g, j, l, m				X	X	X	X			X	X	X	X	X

DIBUJO TÉCNICO I – 1ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 3. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS		PESO RELATIVO (5%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. GEOMETR. EN ARTE, INDUSTRIA , NATURALEZA	2. INSTRUMENTOS DE DIBUJO. CARACTERÍSTICAS	3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	4. POLÍGONOS. REDES MODULARES	5. RELAC. Y TRANSFORM. GEOMÉTRICAS. ESCALAS	6. TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS	7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	8. SISTEMA DIÉDRICO	9. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS	11. SISTEMA CÓNICO	12. NORMALIZACIÓN	13. ACOTACIÓN	13.SISTEMAS CAD
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	5%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3	A1 B1 B2 C1	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, l, m												X	X	
	4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	5%	CPSAA1 CE3 CCEC4	A1 B1 B2													X	X	

DIBUJO TÉCNICO I – 1ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS																
Bloque 4. SISTEMAS CAD		PESO RELATIVO (5%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. GEOMETR. EN ARTE, INDUSTRIA , NATURALEZA	2. INSTRUMENTOS DE DIBUJO. CARACTERÍSTICAS	3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	4. POLÍGONOS. REDES MODULARES	5. RELAC. Y TRANSFORM. GEOMÉTRICAAS. ESCALAS	6. TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS	7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	8. SISTEMA DIÉDRICO	9. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS	11. SISTEMA CÓNICO	12. NORMALIZACIÓN	13. ACOTACIÓN	13.SISTEMAS CAD			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																					
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.					2,5%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	A1 C1	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m													
	5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2,5%																	X			

A.5.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDADES DIDÁCTICAS	
1^{ER} TRIMESTRE	1. LA GEOMETRÍA EN EL ARTE, LA INDUSTRIA Y LA NATURALEZA (I)
	2. INSTRUMENTOS DE DIBUJO. CARACTERÍSTICAS Y EMPLEO.
	3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS.
	4. POLÍGONOS. PROPIEDADES Y CONSTRUCCIÓN. REDES MODULARES.
	5. RELACIONES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. ESCALAS
	6. TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS.
2º TRIMESTRE	1. LA GEOMETRÍA EN EL ARTE, LA INDUSTRIA Y LA NATURALEZA (II)
	7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
	8. SISTEMA DIÉDRICO
	9. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS
	10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS
3^{ER} TRIMESTRE	1. LA GEOMETRÍA EN EL ARTE, LA INDUSTRIA Y LA NATURALEZA (III)
	11. SISTEMA CÓNICO
	12. NORMALIZACIÓN
	13. ACOTACIÓN
	14. SISTEMAS CAD



ANEXO VI: DIBUJO TÉCNICO II – 2º Bachillerato**A.6.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Bloque 1. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</p> <p>2. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p>	<p>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p>	<p>CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2</p>	<p>1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.</p>
<p>3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p> <p>4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.</p>	<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CCEC2</p>	<p>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p> <p>2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.</p> <p>2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.</p>

Bloque 2. GEOMETRÍA PROYECTIVA			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>5. Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides.</p> <p>6. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p> <p>7. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.</p> <p>8. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>9. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</p>	<p>3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p>	<p>STEM1 STEM2 STEM3, STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3.</p>	<p>3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.</p> <p>3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.</p> <p>3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.</p> <p>3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</p> <p>3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>

Bloque 3. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>10. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p>	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para</p>	<p>CCL2 STEM1 STEM3 STEM4 CD2 CPSAA1 CPSAA3</p>	<p>4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.</p>

11. Diseño, ecología y sostenibilidad.	documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CPSAA5 CE3	
12. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.			
13. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.			

Bloque 4. SISTEMAS CAD			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
14. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

COMPETENCIAS CLAVE
CCL : Competencia en comunicación lingüística.
CP : Competencia plurilingüe.
STEM : Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CD : Competencia digital.
CPSAA : Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CC : Competencia ciudadana.
CE : Competencia emprendedora.
CCEC : Competencia en conciencia y expresión culturales

SABERES BÁSICOS	
S1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	S8. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
S2. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	S9. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
S3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	S10. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas
S4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	S11. Diseño, ecología y sostenibilidad.
S5. Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides.	S12. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
S6. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	S13. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
S7. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	S14. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

UNIDADES DIDÁCTICAS	
U1. Trazados en el plano.	U8. Sistema Diédrico III: Poliedros regulares.
U2. Potencia e Inversión.	U9. Sistemas Diédrico IV: Otros cuerpos geométricos.
U3. Tangencias con circunferencias. Aplicación de potencia.	U10. Sistemas axonométricos y de perspectiva caballera.
U4. Curvas Cónicas.	U11. Perspectiva cónica.
U5. Transformaciones Geométricas: Homología y afinidad.	U12. Sistema de planos acotados.
U6. Sistema diédrico I: Abatimientos, giros y cambios de plano.	U13. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
U7. Sistema Diédrico II: Distancias y Ángulos.	U14. Sistemas CAD.

		RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS													
		UNIDADES DIDÁCTICAS (U)													
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13	U14
SABERES BÁSICOS (s)	s1	X												X	
	s2					X									
	s3		X	X											
	s4				X										
	s5						X	X							
	s6								X	X					
	s7										X				
	s8												X		
	s9											X			
	s10													X	
	s11													X	
	s12													X	
	s13													X	
	s14														X

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A1.- Observación directa en clase de las actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...

A2.- Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.

B1.- Revisión del cuaderno de clase.

B2.- Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.

C1.- Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.

C2.- Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.



A.6.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

DIBUJO TÉCNICO II – 2ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 1: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS		PESO RELATIVO (32,5%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. TRAZADOS EN EL PLANO.	2. POTENCIA E INVERSIÓN.	3. TANGENCIAS CON CIRCUNFER. APL. POTENCIA	4. CURVAS CÓNICAS.	5. TRANS. GEOMÉTRICAS: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD.	6. SIS. DIÉDRICO I: ABATIMIENTOS, GIROS, C.PLANO	7. SIST.DIÉDRICO II: DISTANCIAS Y ÁNGULOS.	8. SIST. DIÉDRICO III: POLIEDROS REGULARES.	9. SIST. DIÉDRICO IV: OTROS CUERPOS GEOMÉTRICOS	10. SISTEMA AXONOMÉTRICO Y PERS. CABALLERA.	11. PERSPECTIVA CÓNICA.	12. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	13. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA.	14.SISTEMAS CAD
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería	2,5%	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2	A1 A2 C1 C2	a, c, d, e, f, j, l, m										X	X		X	

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	10%	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CCEC2	A1 B1 B2 C2	a, b, c, d, e, f, g, h, i, m	X	X			X								
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	10%							X	X								
	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión	10 %								X								

DIBUJO TÉCNICO II – 2ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 2: GEOMETRÍA PROYECTIVA		PESO RELATIVO (50%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. TRAZADOS EN EL PLANO.	2. POTENCIA E INVERSIÓN.	3. TANGENCIAS CON CIRCUNF. APL. POTENCIA	4. CURVAS CÓNICAS.	5. TRANS. GEOMÉTRICA: HOMOLOGÍA- AFINIDAD.	6. S. DIÉDRICO I: ABATIMIENTOS, GIROS, C. PLANO	7. SIST. DIÉDRICO II: DISTANCIAS Y ÁNGULOS.	8. SIST. DIÉDRICO III: POLIEDROS REGULARES.	9. SIST. DIÉDRICO IV: OTROS C. GEOMÉTRICOS	10. SIST. AXONOMÉTRICO Y PERS. CABALLERA.	11. PERSPECTIVA CÓNICA.	12. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	13. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENT. GRÁFICA.	14. SISTEMAS CAD
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	10%	STEM1 STEM2 STEM3, STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3	A1 B2 C2	a, b, c, e						X	X	X					
	3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	10%		A1 A2 B2 C2	a, b, c, e, f, g								X	X				
	3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	10%		A1 B2 C1	a, b, c, e, f, g										X	X		
	3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	10%		A1 A2 B2 C2	a, b, c, d, e, f, g, j, l, m												X	
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10%		A1 B1 B2 C1 C2	e, f, g, j, l, m	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

DIBUJO TÉCNICO II – 2ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 3. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS		PESO RELATIVO (15%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. TRAZADOS EN EL PLANO.	2. POTENCIA E INVERSIÓN.	3. TANGENCIAS CIRCUNF. Y APL. POTENCIA	4. CURVAS CÓNICAS.	5. TRANS. GEOMÉTR.: HOMOLOGÍA- AFINIDAD	6. S. DIÉDR.: ABATIMIENTOS,GIROS,C.PLANO	7. SIST.DIÉDRICO II: DISTANCIAS Y ÁNGULOS.	8. SIST. DIÉDRIC. III: POLIEDROS REGULARES.	9. SIST. DIÉDRIC. IV: OTROS C. GEOMÉTRICOS	10. SIST. AXONOMÉTRICO Y PER. CABALLERA.	11. PERSPECTIVA CÓNICA.	12. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	13. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENT. GRÁFICA.	14.SISTEMAS CAD
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	15%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	A1 B1 B2 C1	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, l, m													X	

DIBUJO TÉCNICO II – 2ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Bloque 4. SISTEMAS CAD		PESO RELATIVO (2,5%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. TRAZADOS EN EL PLANO.	2. POTENCIA E INVERSIÓN.	3. TANGENCIAS CON CIRCUNF. APL. POTENCIA	4. CURVAS CÓNICAS.	5. TRANS. GEOMÉTRICA: HOMOLOGÍA- AFINIDAD.	6. S. DIÉDRICO I: ABATIMIENTOS,GIROS,C.PLANO	7. SIST.DIÉDRICO II: DISTANCIAS Y ÁNGULOS.	8. SIST. DIÉDRICO III: POLIEDROS REGULARES.	9. SIST. DIÉDRICO IV: OTROS C. GEOMÉTRICOS	10. SIST. AXONOMÉTRICO Y PERS. CABALLERA.	11. PERSPECTIVA CÓNICA.	12. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	13. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENT. GRÁFICA.	14.SISTEMAS CAD
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	2,5%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CE3 CCEC4	A1 C1	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m														X

A.5.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDADES DIDÁCTICAS	
1^{ER} TRIMESTRE	1. TRAZADOS EN EL PLANO
	2. POTENCIA E INVERSIÓN
	3. TANGENCIAS CON CIRCUNFERENCIAS. APLICACIÓN DE POTENCIA.
	4. CURVAS CÓNICAS Y TÉCNICAS.
	5. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD.
2º TRIMESTRE	6. SISTEMA DIÉDRICO I: ABATIMIENTOS, GIROS Y CAMBIOS DE PLANO.
	7. SISTEMA DIÉDRICO II: DISTANCIAS Y ÁNGULOS.
	8. SISTEMA DIÉDRICO III: POLIEDROS REGULARES.
	9. SISTEMA DIÉDRICO IV: OTROS CUERPOS GEOMÉTRICOS.
	10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS Y DE PERSPECTIVA CABALLERA.
3^{ER} TRIMESTRE	11. PERSPECTIVA CÓNICA.
	12. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS.
	13. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.
	14. SISTEMAS CAD.



ANEXO VII: CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES – 2º Bach**A.6.1. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Bloque 1. CULTURA AUDIOVISUAL			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Impacto social. 2. Gestión de proyectos audiovisuales. 3. Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones. 4. El audiovisual como forma de Arte: - Fotografía y cine - Arte digital - Video instalaciones - Video arte - Instalaciones artísticas. - Videoclip. - Arte inmersivo. - Arte sensorial. 5. Derechos de autor	1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global. 2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 CP3 CD1 CD2 CD3 CD4 CPSAA3 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC1 CCEC2 CCL1 CCL2 CCL3 CP1 CD1 CD4 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2	1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad. 1.2. Comprender y defender la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa. 1.3. Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor. 2.1. Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes. 2.2. Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los variados tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

Bloque 2. PREPRODUCCIÓN			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6. La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. 7. Fases de la producción audiovisual. 8. Elementos formales de la Fotografía y el Audiovisual. 9. Encuadre y composición.	3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades de organización y gestión de una producción audiovisual.	CCL1 CCL5 CP1 STEM3 CD2 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CC3 CE3 CCEC4	3.1. Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro. 3.2. Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.
10. Planificación y angulación. 11. Movimientos de cámara. 12. Narrativas. El lenguaje audiovisual. 13. Guion literario, Guion técnico y Storyboard.	4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando en ellos las cualidades plásticas, estéticas y semánticas, además de empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa, que combine comprensión y emoción.	CCL3 CP1 CD1 CPSAA1 CPSAA3 CC3 CE2 CCEC2 CCEC4	4.1. Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde la planificación hasta el resultado final. 4.2. Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Bloque 3. PRODUCCIÓN			
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
14. El proyecto fotográfico. Iluminación. 15. Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop-motion; aplicaciones digitales de animación.	5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.	CCL1 CCL5 CP1 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CC3 CE3 CCEC3	5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual. 5.2. Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual

16. Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.			como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.
17. Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.			5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

Bloque 4. MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN

SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	DESCRIPTORES OPERATIVOS RELACIONADOS CON CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
18. Edición de fotografía. Fotomontaje.	6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.	CCL5	6.1. Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.
19. Edición de video. El montaje.		STEM3	
		STEM5	
		CD1	
		CD3	
20. Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.		CD4	6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios.
		CD5	
		CPSAA2	
		CPSAA3	
		CC4	
21. Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.		CE1	6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa los medios y habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.
		CE2	
		CE3	
		CCEC3	
		CCEC4	
			6.4. Comprender la importancia del trabajo colaborativo en un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.
	7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.	CCL1	7.1. Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.
		CCL3	
		CCL5	
		CD2	
		CD4	
		CPSAA3	7.2. Analizar y evaluar de forma conjunta las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.
		CPSAA4	
		CC2	
		CC3	
		CE1	
		CE2	
		CE3	
		CCEC4	

COMPETENCIAS CLAVE

CCL : Competencia en comunicación lingüística.

CP: Competencia plurilingüe.

STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

CD: Competencia digital.

CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

CC: Competencia ciudadana.

CE: Competencia emprendedora.

CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

SABERES BÁSICOS

S1. Impacto social.	S12. Narrativas. El lenguaje audiovisual.
S2. Gestión de proyectos audiovisuales.	S13. Guion literario, Guion técnico y Storyboard.
S3. Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones.	S14. El proyecto fotográfico. Iluminación.
S4. El audiovisual como forma de Arte: Fotografía y cine, Arte digital, Video instalaciones, Video arte, Instalaciones artísticas, Videoclip, Arte inmersivo, Arte sensorial.	S15. Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop-motion; aplicaciones digitales de animación.
S5. Derechos de autor.	S16. Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.
S6. La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.	S17. Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.
S7. Fases de la producción audiovisual.	S18. Edición de fotografía. Fotomontaje.
S8. Elementos formales de la Fotografía y el Audiovisual.	S19. Edición de video. El montaje.
S9. Encuadre y composición.	S20. Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
S10. Planificación y angulación.	S21. Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.
S11. Movimientos de cámara	

UNIDADES DIDÁCTICAS

U1. IMPACTO SOCIAL E HISTORIA: Funciones del Sonido, Radio, Fotografía, Cine.	U8. SITUACIONES VISUALES EN EL CINE: Montaje, continuidad, ritmo, narración.
U2. GESTIÓN Y DERECHOS.	U9. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL: guiones literarios, técnicos y storyboards.
U3. LECTURA DE IMÁGENES.	U10. EL PROYECTO FOTOGRÁFICO: Construcción de composiciones estéticas y narrativas, expresividad, creatividad, efectos ópticos, tratamiento de imágenes.
U4. EL AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ARTE: foto, cine, video arte, videoinstalaciones, videoclip, arte inmersivo y sensorial...	U11. LA ANIMACIÓN.
U5. LA CREATIVIDAD.	U12. EL MONTAJE Y LA EDICIÓN: Metodologías y creación de proyectos.
U6. LA TÉCNICA EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE: Fundamentos técnicos y fases de producción.	U13. ALMACENAMIENTO, EXPORTACIÓN Y ADECUACIÓN DE IMÁGENES. EL ESTRENO
U7. RECURSOS EXPRESIVOS EN FOTOGRAFÍA Y CINE: Encuadre, composición, angulación, movimientos de cámara, iluminación.	

RELACIÓN ENTRE SABERES BÁSICOS Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**UNIDADES DIDÁCTICAS (U)**

		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SABERES BÁSICOS (s)	s1	X												
	s2		X											
	s3				X	X	X					X	X	
	s4				X									
	s5		X											
	s6					X								
	s7						X							
	s8						X							
	s9							X						
	s10							X						
	s11							X						
	s12			X					X					
	s13									X				
	s14										X			
	s15											X		
	s16												X	X
	s17												X	X
	s18										X			
	s19												X	
	s20												X	
	s21												X	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A1.- Observación directa de actitudes hacia la asignatura: creatividad, implicación, aporte del material, trabajo diario...
A2.- Registro en lista de control del cumplimiento de un criterio de evaluación.
B1.- Revisión del cuaderno de clase.
B2.- Valoración del grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de actividades prácticas.
C1.- Valoración de los criterios de evaluación por medio de trabajos teóricos y presentaciones.
C2.- Valoración de los criterios de evaluación mediante pruebas objetivas.

A.6.2. PESO RELATIVO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES – 2ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS												
Bloque 1: CULTURA AUDIOVISUAL		PESO RELATIVO (30%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. IMPACTO SOCIAL E HISTORIA.	2. GESTIÓN Y DERECHOS.	3. LECTURA DE IMÁGENES.	4. EL AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ARTE.	5. LA CREATIVIDAD.	6. LA TÉCNICA EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. RECURSOS EXPRESIVOS EN FOTOGRAFÍA Y CINE.	8. SITUACIONES VISUALES EN EL CINE.	9. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	10. EL PROYECTO FOTOGRÁFICO.	11. LA ANIMACIÓN.	12. EL MONTAJE Y LA EDICIÓN.	13. ALMACENAMIENTO, EXPORTACIÓN Y ADECUACIÓN DE IMÁGENES. EL ESTRENO.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y	1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	4%	CCL1 CCL2 CCL3 CCL5	A1 A2 C1 C2	a, c, d, e, f, j, l, m	X	X											
	1.2. Comprender y defender la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	4%	CP3 CD1 CD2 CD3 CD4	A1 A2 C1 C2		X	X											

conservación del patrimonio audiovisual global.	1.3. Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	4%	CPSAA3 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC1 CCEC2	A1 A2 C1 C2		X	X										
2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	2.1. Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	9%	CCL1 CCL2 CCL3 CP1 CD1	A1 A2 C1 C2	a, b, c, d, e, h, i, m			X	X								
	2.2. Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los variados tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	9%	CD4 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2	A1 A2 C1 C2				X	X								



CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES – 2ºBachillerato						TEMPORALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS												
Bloque 2: PREPRODUCCIÓN		PESO RELATIVO (20%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. IMPACTO SOCIAL E HISTORIA.	2. GESTIÓN Y DERECHOS.	3. LECTURA DE IMÁGENES.	4. EL AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ARTE.	5. LA CREATIVIDAD.	6. LA TÉCNICA EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. RECURSOS EXPRESIVOS EN FOTOGRAFÍA Y CINE.	8. SITUACIONES VISUALES EN EL CINE.	9. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	10. EL PROYECTO FOTOGRÁFICO.	11. LA ANIMACIÓN.	12. EL MONTAJE Y LA EDICIÓN.	13. ALMACENAMIENTO, EXPORTACIÓN Y ADECUACIÓN DE IMÁGENES. EL ESTRENO.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades de organización y gestión de una producción audiovisual.	3.1. Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	5%	CCL1 CCL5 CP1 STEM3 CD2	A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, g, h, j, l, m					X	X							
	3.2. Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	5%	CD3 CPSAA3 CPSAA5 CC3 CE3 CCEC4	A1 A2 B2 C1						X	X							

4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando en ellos las cualidades plásticas, estéticas y semánticas, además de empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa, que combine comprensión y emoción.	4.1. Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde la planificación hasta el resultado final.	5%	CCL3 CP1 CD1 CPSAA1	A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, f, g, h, i, m							X	X				
	4.2. Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	5%	CPSAA3 CC3 CE2 CCEC2 CCEC4	A1 A2 B2 C1								X	X				

Bloque 3: PRODUCCIÓN		PESO RELATIVO (15%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. IMPACTO SOCIAL E HISTORIA.	2. GESTIÓN Y DERECHOS.	3. LECTURA DE IMÁGENES.	4. EL AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ARTE.	5. LA CREATIVIDAD.	6. LA TÉCNICA EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. RECURSOS EXPRESIVOS EN FOTOGRAFÍA Y CINE.	8. SITUACIONES VISUALES EN EL CINE.	9. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	10. EL PROYECTO FOTOGRÁFICO.	11. LA ANIMACIÓN.	12. EL MONTAJE Y LA EDICIÓN.	13. ALMACENAMIENTO, EXPORTACIÓN Y ADECUACIÓN DE IMÁGENES. EL ESTRENO.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia	5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	5%	CCL1 CCL5 CP1	A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, g, h, i,									X	X	X		

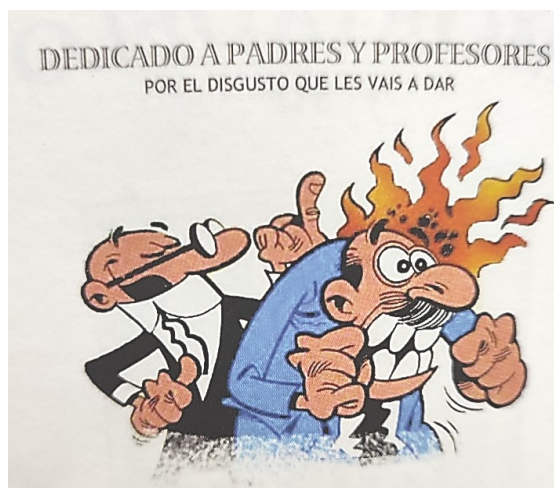
presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.	5.2. Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno..	5%	CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CC3	A1 A2 B2 C1	j, l, m														
	5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	5%	CE3 CCEC3 CCEC3	A1 A2 B2 C1		X			X		X							X	

Bloque 4: MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN		PESO RELATIVO (35%)	COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA	1. IMPACTO SOCIAL E HISTORIA.	2. GESTIÓN Y DERECHOS.	3. LECTURA DE IMÁGENES.	4. EL AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ARTE.	5. LA CREATIVIDAD.	6. LA TÉCNICA EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.	7. RECURSOS EXPRESIVOS EN FOTOGRAFÍA Y CINE.	8. SITUACIONES VISUALES EN EL CINE.	9. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	10. EL PROYECTO FOTOGRÁFICO.	11. LA ANIMACIÓN.	12. EL MONTAJE Y LA EDICIÓN.	13. ALMACENAMIENTO, EXPORTACIÓN Y ADECUACIÓN DE IMÁGENES. EL ESTRENO.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y	6.1. Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	6,25%	CCL5 STEM3 STEM5	A1 A2 B2 C1	a, b, c, d, e, f, g, i,												X	

convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.	6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios.	6,25%	CD1 CD3 CD4 CD5	A1 A2 B2 C1	j, k, l, m												X	
	6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa los medios y habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	6,25%	CPSAA2 CPSAA3 CC4 CE1 CE2 CE3	A1 A2 B2 C1													X	
	6.4. Comprender la importancia del trabajo colaborativo en un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	6,25%	CCEC3 CCEC4	A1 A2 B2 C1													X	
7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.	7.1. Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	5%	CCL1 CCL3 CCL5 CD2 CD4	A1 A2 C1													X	
	7.2. Analizar y evaluar de forma conjunta las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	5%	CPSAA3 CPSAA4 CC2 CC3 CE1 CE2 CE3 CCEC4	A1 A2 C1	a, c, d, e, g, h, i, j, k, m													X

A.5.3. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDADES DIDÁCTICAS	
1^{ER} TRIMESTRE	1. IMPACTO SOCIAL E HISTORIA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.
	2. GESTIÓN Y DERECHOS
	3. LECTURA DE IMÁGENES.
	4. EL AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ARTE.
	5. LA CREATIVIDAD.
2º TRIMESTRE	6. LA TÉCNICA EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.
	7. RECURSOS EXPRESIVOS EN LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE.
	8. SITUACIONES VISUALES EN EL CINE.
	9. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.
	10. EL PROYECTO FOTOGRÁFICO.
3^{ER} TRIMESTRE	11. LA ANIMACIÓN.
	12. EL MONTAJE Y LA EDICIÓN.
	13. ALMACENAMIENTO, EXPORTACIÓN Y ADECUACIÓN DE IMÁGENES. EL ESTRENO



AGRADECIMIENTO: Las imágenes que aparecen en esta programación han sido utilizadas con el fin de no hacerla tan tediosa. No existe ningún tipo de ánimo de lucro con ellas. Pertenecen a los autores Francisco Ibáñez, José Escobar, Albert Uderzo y Sergio Aragonés.