

---

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**  
**1ºESO**

---

Ciudad  
Educativa  
Municipal

**FUHem**  
Hipatia



Esta programación está realizada siguiendo las indicaciones del Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

La educación en artes plásticas engloba la posibilidad de ir más allá de la transferencia mecánica de conocimientos, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetizar al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar las imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación reviste aún más importancia en tanto que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que se impartirá en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, se plantearán actividades que requieran una acción continua, reflexión y actitud abierta.

En definitiva, la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

---

### **Objetivos generales de la etapa**

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios- Pág. 404 MARTES 26 DE JULIO DE 2022 B.O.C.M. Núm. 176 BOCM-20220726-2 BOCM BOLETÍN OFICIAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID los de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación

## **Contribución de la Educación Plástica al desarrollo de las competencias básicas**

---

- **Competencias Clave:**

Las competencias clave son un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que los estudiantes tienen que adquirir y aplicar en las actividades diarias de clase. Se trata, en esencia, de que sean "competentes", es decir, no vale con que memoricen un libro de texto, algoritmos, definiciones y que las describan en un examen. Se trata de que adquieran unos conocimientos, unas maneras de actuar y una actitud adecuada en cada situación y contexto.

**De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave son las siguientes:**

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

**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, la escritura o la asignación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

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.

#### Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

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.

### Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

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.

### Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

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 auto conocerse, 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.

### Descriptorios 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.

#### Descriptorios 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.



### Descriptorios 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 cultural 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.

### Descriptorios 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.

#### ● **Competencias específicas:**

**1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio**

**como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.**

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

**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 sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.**

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengan estas de donde vengan, y basado en el conocimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

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

Las producciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos). Apreciarlas en toda su variedad y

complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico.

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal.

En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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

Llevar a buen término una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido. Por ejemplo, en el

audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

#### **7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.**

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los

diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruir para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultas de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

**8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.**

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

### Relación entre las competencias clave y las competencias específicas

Competencias Clave	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC									
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4						
Competencias Específicas	DIBUJO ARTÍSTICO I																																							
1																																								
2																																								
3																																								
4																																								
5																																								
6																																								
7																																								
8																																								
9																																								

### Saberes Básicos

Saberes Básicos	Nº Sesiones	Temporalización
<p><b>A.-Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</b></p> <p>– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.</p> <p>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.</p> <p>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p>	45	2º y 3er Trimestre
<p><b>B.-Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>• El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.</li> <li>• Análisis de las imágenes: denotación y connotación.</li> <li>• Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.</li> </ul> <p>-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p>	40	1er y 2º Trimestre

<p>-La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>-Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.</p> <p>-Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p> <p>-El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios</p>		
<p><b>C-Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.</li> <li>- Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</li> <li>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</li> <li>• Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.</li> <li>• Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.</li> <li>• Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.</li> <li>• Resolución de trazados con rectas y curvas.</li> <li>• Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.</li> </ul> </li> </ul>	35	2º y 3er Trimestre

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los cuadriláteros: clasificación, trazados.</li> <li>• Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.</li> </ul>		
<p><b>D.-Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>-El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>-Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.</p> <p>-Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.</p>	20	Todos los trimestres

## Situaciones de Aprendizaje

Situación de aprendizaje			
<p>Título: <b>Gaia</b>, conociendo nuestro mundo: el paisaje y el color.</p> <p>Descripción: El diseño de esta situación de aprendizaje (SA) se ha desarrollado en base a los siguientes objetivos para la etapa que presenta la LOMLOE: a), b), e), g), j) y l). En el marco de la LOMLOE, la SA se vincula con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) mediante la investigación sobre los problemas medioambientales que afectan a los diferentes ecosistemas de la Tierra, favoreciendo una actitud reflexiva y crítica que genere en el alumnado un mayor compromiso y la búsqueda de soluciones.</p>			
Fundamentación curricular			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>• Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul>	<p><b>Competencia específica 2.</b></p> <p>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</p>	<p><b>2.1.</b> 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.</p> <p><b>2.2.</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus</p>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> <li>● La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</li> <li>● La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>● Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>● Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>● Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>● Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus</li> </ul>	<p>la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p><b>Competencia específica 3.</b> 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><b>Competencia específica 4.</b> 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><b>Competencia específica 5.</b> 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</p>	<p>iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p><b>3.2.</b> 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><b>4.1.</b> Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p><b>4.2.</b> 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> <p><b>5.1.</b> 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.</p> <p><b>5.2.</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>Bocetos, Observación en el aula, Dibujos finales.</p>
---	---	--	--

<p>características expresivas.</p>	<p>los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p><b>Competencia específica 6.</b> 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><b>Competencia específica 7.</b> 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><b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p><b>7.1.</b> 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> <p><b>8.1.</b> Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p><b>8.2.</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3.</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, 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.</p>	
<b>Productos</b>			
El trabajo final consistirá en la realización de unos grandes cuadros de paisajes			
<b>Fundamentación metodológica</b>			
<b>Metodología</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	
1. Aprendizaje basado en proyectos	Individual y grupal	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Papel para bocetos: folios reciclados o similar.</li> <li>● Papel de acuarela o témpera DIN-A 4 estándar.</li> </ul>	

2-Aprendizaje cooperativo 3-Pensamiento de diseño (Design Thinking). 4-Técnicas y dinámicas de grupo.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas secas: lápiz 2HB, goma.</li> <li>• Técnicas húmedas: acuarelas de pastilla o líquidas/témperas, vaso.</li> <li>• Compás y reglas numeradas.</li> <li>• Pinceles de pelo blando, brochas, esponjas, etc.</li> <li>• Cinta de carrocero, tijeras, pegamento de barra y cola.</li> <li>• Planchas de madera/cartón para pegar las obras.</li> </ul>
<b>Temporalización</b>	8 semanas con trabajo en el aula y en casa	
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geografía e Historia</li> <li>• Biología y Geología</li> <li>• Lengua Extranjera (inglés, francés y alemán)</li> </ul>	

### Criterios de evaluación

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>CE1</b>	<p><b>1.1.</b> Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.</p> <p><b>1.2.</b> Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.</p> <p><b>1.3.</b> Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</p> <p><b>1.4.</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.</p>	<p>- Búsqueda de información sobre las vanguardias artísticas y puesta en común en clase. Origen, intenciones, momento histórico/social, reacciones artísticas...</p> <p>. -Elaboración de un esquema visual sobre las Vanguardias artísticas; Cubismo, Fauvismo, Abstracción y Surrealismo.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>CE2</b>	<p><b>2.1.</b> Describir, 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.</p>	<p>. - Trazar un garabato para convertirlo, de una imagen abstracta, en una imagen figurativa de manera gradual.</p> <p>- A partir de manchas de color utilizando las acuarelas de manera muy expresiva, configurar un mural por grupos de dónde ir abstrayendo figuras reconocibles entre todos.</p>

	<p><b>2.2.</b> Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.</p> <p><b>2.3.</b> Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p><b>2.4.</b> Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p><b>2.5.</b> Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>.- Elaboración personal de una imagen abstracta, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, organizando las formas y manchas en el plano de manera expresiva.</p> <p>. - Actividades de la Unidad interdisciplinar de Gaia. Para trabajar elementos básicos del lenguaje visual. Punto, línea y Plano.</p> <p>. - Realizar un círculo cromático, como introducción al color.</p> <p>.- Actividades de la Unidad interdisciplinar de Mediterráneo</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>CE3</b>	<p><b>3.1.</b> Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p><b>3.2.</b> Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.</p>	<p>.- Interpretación personal de distintas obras.</p> <p>.- Ejercicios con distintas técnicas.</p> <p>. - Introducción al manejo de los materiales del dibujo técnico a partir de prácticas en el aula.</p> <p>. - Realizar un cuadernillo de ejercicios de trazados básicos y geometría plana.</p> <p>. - Prueba individual</p> <p>. - Construcción de polígonos regulares.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>CE4</b>	<p><b>4.1.</b> Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p><b>4.2.</b> Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p><b>4.3.</b> Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p><b>4.4.</b> Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados</p>	<p>.- Trabajos grupales y/o individuales.</p> <p>.- Interpretaciones personales de obras artísticas de diferentes corrientes.</p> <p>.- Unidad interdisciplinar LA CIUDAD. El cómic.</p>

	<p>obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p> <p><b>4.5.</b> Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</p> <p><b>4.6.</b> Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p> <p><b>4.7.</b> Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p><b>4.8.</b> Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>CE5</b>	<p><b>5.1.</b> 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.</p> <p><b>5.2.</b> Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p> <p><b>5.3.</b> Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	<p>.- Realización de imágenes en abstracto para expresar diferentes emociones.</p> <p>.- Trabajar aspectos de composición a base de creaciones propias.</p>
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>CE6</b>	<p><b>6.1.</b> 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.</p>	<p>.- Trabajar las distintas técnicas grafico-plásticas teniendo como hilo conductor algunas de las vanguardias artísticas.</p> <p>. - Introducción al manejo de los materiales del dibujo técnico a partir de prácticas en el aula.</p> <p>. -Realizar un cuadernillo de ejercicios de trazados básicos y geometría plana.</p>

	<b>6.2.</b> Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.	. - Prueba individual . - Construcción de polígonos regulares.
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>CE7</b>	<b>7.1.</b> 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.	. - Desarrollar un proyecto personal, aplicando las diferentes técnicas y corrientes artísticas vistas en evaluaciones anteriores, con temática; EL AUTORRETRATO.
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>CE8</b>	<b>8.1.</b> 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. <b>8.2.</b> Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.	.- Trabajos individuales y colectivos

### Criterios de calificación

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. PORCENTAJES DE LA CALIFICACIÓN FINAL.

<b>Trabajos individuales 60%</b>	<b>Trabajos grupales 10%</b>	<b>Pruebas escritas 10%</b>	<b>Observación en el aula 20%</b>
----------------------------------	------------------------------	-----------------------------	-----------------------------------

Actividades realizadas en clase.			
En caso de que no haya pruebas escritas en un trimestre, su porcentaje pasará a formar parte de "Los Trabajos individuales"			

Educación Plástica y visual en el curso de 1ºESO **se evalúa de forma continua y acumulativa** de manera que, si una evaluación se suspende esta se recuperará aprobando la siguiente (sin necesidad de un examen extraordinario) y entregando a modo de refuerzo, los trabajos no entregados o no aprobados durante la evaluación no superada como condición imprescindible para la adquisición de las competencias pertinentes.

La **no entrega de los trabajos** propuestos en la materia sin causa justificada, verán su calificación penalizada con 2 puntos si estos se entregan en la siguiente clase de la asignatura. Los ejercicios presentados después de esta fecha o no presentados serán valorados con una puntuación de cero.

El **redondeo** de la nota será al alza siempre y cuando el decimal sea igual o superior a 7.

Cuando un estudiante intente aprobar la asignatura usando medios fraudulentos (copiar, entregar trabajos copiados, usar dispositivos digitales para acceder a información externa, entre otros) con la intención de aprobar la asignatura, módulo, materia o ámbito en lugar de demostrando sus propios conocimientos, la prueba quedará automáticamente anulada con la calificación de 0.

**Recuperación de materias pendientes del curso anterior:** Se le propondrá al alumnado un plan de recuperación, en distintas fases, con trabajos y fechas para su entrega y evaluación. Estos se comunicarán al alumnado y se publicarán en la Moodle de la materia con las instrucciones y fechas de entrega.

En el caso de que un trabajo **o trabajos** fueran **sospechosos** de no haber sido realizados por el alumno o alumna, el profesorado de la materia podrá exigir la realización de una prueba práctica de verificación. **Si no se considerase superada dicha prueba**, el trabajo se calificará con un cero.

La **calificación final** del curso se obtendrá de la aplicación de los siguientes porcentajes siempre y cuando estén todas las evaluaciones aprobadas:

- 1ª evaluación 20%
- 2ª evaluación 30%
- 3ª evaluación 50%

## Instrumentos para la evaluación

A continuación, enumeramos algunos de los **procedimientos e instrumentos** que nos proponemos emplear para evaluar el **proceso de aprendizaje**:

- Trabajos individuales y colectivos
- Desarrollar un proyecto personal, aplicando las diferentes técnicas y corrientes artísticas
- Realizar un cuadernillo de ejercicios de trazados básicos y geometría plana
- Pruebas individuales
- Unidad interdisciplinar LA CIUDAD. El cómic.

### Ejemplos de Rúbricas para utilizar para la evaluación y calificación

<b>OBSERVACIÓN EN EL AULA</b>					
Rúbrica del trabajo en el aula					
	EXCELENTE 10	BIEN 7	JUSTO 5	ESCASO 3	NADA 0
<b>Participa</b> en las clases teóricas preguntando o aportando ideas					
Tiene actitud positiva ante el <b>trabajo</b>					
Trae su <b>material de trabajo</b> a diario					
<b>Trabaja en equipo</b> ayudando a sus compañer@s en la realización de la actividad					
<b>Toma decisiones</b> sobre su trabajo sin necesidad de estar guiando de forma continua					
Recibe las <b>correcciones</b> de forma positiva con ánimo de aprender					
Presenta el <b>proyecto trimestral/situación de aprendizaje</b> durante el proceso de realización					

### Atención a las diferencias individuales

Entre las medidas para atender las necesidades de estos alumnos se contemplan:

#### Medidas ordinarias:

1. Planes de refuerzo para el alumnado con materias pendientes



Como plan de recuperación se ha realizado una tabla de seguimiento del alumnado con materias pendientes del departamento, con un registro de tutorías y entregas a lo largo del curso. Al alumnado de la ESO se les ha entregado un cuadernillo de trabajos con los contenidos teórico-prácticos del a recuperar.

## **2. Planes específicos personalizados para alumnado repetidor**

Como Plan Específico para el alumnado que no ha promocionado, se propone realizar nuevas actividades acordes con el contenido.

### **Medidas específicas para alumnos con NEE:**

#### **1. Adaptaciones Curriculares Individualizadas**

- Adaptación de los objetivos y contenidos: Simplificar o ampliar los contenidos de acuerdo con las capacidades del alumnado DEA, priorizando aquellos aspectos fundamentales que permitan alcanzar las competencias específicas de la asignatura de Artes y Música.
- Flexibilidad en las actividades y entregas: Ofrecer diferentes modalidades de trabajo según las competencias del alumnado, ajustando el nivel de dificultad o permitiendo formas alternativas de expresión.
- Evaluación adaptada: Ajustar los criterios de evaluación según el nivel competencial del estudiante, valorando más el proceso creativo y el esfuerzo que el resultado final. El uso de rúbricas puede ser útil para establecer objetivos claros y alcanzables.

#### **2. Metodologías Inclusivas**

- Proyectos basados en intereses personales: Identificar los intereses específicos del alumno y trabajar proyectos personalizados que partan de esos temas o enfoques. Esto puede motivar y aumentar su implicación.

#### **3. Materiales Adaptados**

- Material visual: Incluir más material visual o interactivo, como vídeos, infografías y diapositivas dinámicas, que faciliten la comprensión de los conceptos abstractos de la música o el arte.
- Guiones gráficos y esquemas: Utilizar esquemas o guiones gráficos para ayudar a organizar la información y permitir a los estudiantes comprender mejor la estructura de las lecciones, tanto en el ámbito artístico como musical.

#### **4. Organización del Espacio y del Tiempo**

- Ofrecer tiempos de trabajo más flexibles y espacios adaptados para que los alumnos puedan desarrollar las tareas a su propio ritmo, con la posibilidad de realizar parte de las actividades en casa o en un entorno más cómodo.

#### **5. Evaluación Continua y Flexible**

- Evaluación continua: Realizar una evaluación continua del progreso de los estudiantes, no solo al final del trimestre o curso, sino mediante feedback constante, lo que permitirá ajustar las medidas si es necesario.

## **Contribución al Plan TIC**

---

El plan digital de centro que concebimos en el colegio Hipatia pretende ser responsable con el contexto social en el que nos encontramos, así como con los tiempos en los que debe desarrollarse. En este sentido, no hay un objetivo de avanzar en competencia digital como un fin en sí mismo, sino siendo coherentes con los principios de educar a personas críticas y autónomas, conscientes de la realidad y de sus cambios, comprometidas con su transformación hacia una sociedad más justa y solidaria, respetuosa con el medio natural y los seres que lo habitan. Coherentes con un claro enfoque ecosocial.

Por tanto, consideramos fundamental centrar los esfuerzos en una digitalización eficiente en el ámbito de la facilitación de la actividad de aprendizaje y docente para conseguir una ciudadanía competente, incidiendo de manera decidida en la conciencia de un uso responsable de los recursos, habida cuenta de la escasez y reparto injusto de los mismos en este mundo, sin olvidar las implicaciones energéticas y/o materiales.

De esta forma, enmarcadas en los objetivos del PDC, la presente programación didáctica contempla las siguientes actuaciones:

- Crear proyectos e incorporar actividades en las programaciones en las que el alumno utilice herramientas digitales.
- Facilitar la colaboración del alumnado con el apoyo de herramientas digitales.

Se utilizan así, desde las herramientas propias del centro como Workspace de Google ( Drive, Presentaciones electrónicas, Meet, Formularios, Chat, Calendar, etc.) y el aula digital de FUHEM a otras externas como Kahoot, Padlet, Stormboard, Wakelet, Canva para equipos, creaciones colaborativas con Genially, Socrative, Blendspace, Weebly, Sketchup, Mindromo...

- Ayudar y asesorar al alumnado con el manejo de los medios tecnológicos que se incorporen en el aula (equipación del centro, portátiles de la CM, tablets, Chromebooks, etc.) tanto desde una perspectiva técnica como desde un enfoque de uso responsable, respetuoso y seguro (privacidad, huella digital, ciberacoso, derechos de autor, etc.).
- Garantizar la equidad en las oportunidades de acceso del alumnado a los recursos digitales de los que dispone el departamento.
- Incorporar y adaptar los REA y otros recursos educativos en línea, de repositorios públicos, a las necesidades del aula e incluirlos en la programación de aula.

## **Contribución al Plan de fomento y desarrollo de la lectura**

---

Fomentar en el alumnado el hábito lector desde todas las áreas y todos los niveles y desarrollar la comprensión lectora de manera más eficaz, es un objetivo prioritario, al considerar la lectura como una herramienta básica del aprendizaje.

- Desarrollando y consolidando el hábito lector de nuestros alumnos y alumnas-
- Fomentando el disfrute de la lectura: Satisfacción e interés.
- Propiciando que los alumnos y alumnas pasen de ser lectores pasivos a ser lectores activos, descubran el gusto por la lectura y la utilicen en sus ratos de ocio.
- Suscitando la necesidad de leer, ayudándoles a descubrir las diversas utilidades de la lectura en situaciones que favorezcan su aprendizaje significativo. Proporcionarle los recursos necesarios para que puedan afrontar la actividad lectora con seguridad, confianza e interés.
- Se intentará despertar en el alumnado el interés por la lectura empleando diversas estrategias de animación y proporcionando una enseñanza adecuada a sus necesidades.

### **Actividades complementarias y extraescolares**

---

Uno de los objetivos generales del Departamento de Artes y Música es que todo el alumnado del centro participe en una actividad artística fuera del centro (taller, exposición, concierto, visita guiada..). Es imprescindible crear el encuentro de dichos alumnos/as con los centros de arte de forma directa.

La realización de actividades extraescolares relacionadas con el área de Artes y Música depende en gran medida de la oferta que de estos haya en cada curso. Para elegir las actividades a las que acudir tenemos en cuenta: la propuesta pedagógica, la calidad, el precio y las fechas de aquellas actividades programadas específicamente para escolares.

### **Procedimientos de evaluación y revisión de los procesos y los resultados de las programaciones didácticas**

---

Las programaciones son documentos objetivos, necesarios e imprescindibles para organizar contenidos, estrategias, metodología... pero la realidad del día a día en el aula, las circunstancias de los alumnos y de los grupos, las vicisitudes del año académico, las bajas laborales, las sustituciones, etc. fuerzan, en más casos de los deseados, ajustes que son, precisamente, los que nos conducen todos los finales de curso a revisar procesos y resultados y a replantear la programación del siguiente.

Sobre el papel, al inicio del curso escolar, se reflejan ideas y proyectos, a lo largo del curso la realidad se impone: actividades que "funcionan" en un grupo, son un fracaso en otro; lo que es un logro a primera hora, es un desastre a última ¿Cómo tener en cuenta tantas variables? El propio proceso de evaluación debe ser, a su vez, evaluado y, para ello, se precisan unos criterios.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en su interacción discurre por unos cauces que desbordan la pretendida objetividad de unos datos; sabido esto, se impone la necesidad de evaluar la práctica docente con un espíritu constructivo y abierto, estableciendo las preguntas básicas de toda evaluación: ¿Qué? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? y unos indicadores básicos.

Algunos de los aspectos a los que atenderá son los siguientes:

- Planificación de las tareas. Dotación de medios y tiempos. Distribución de medios y tiempos. Selección del modo de elaboración.
- Participación. Ambiente de trabajo y participación. Clima de consenso y aprobación de acuerdos. Implicación de los miembros. Proceso de integración en el trabajo. Relación e implicación de los padres. Relación entre los alumnos/as, y entre los alumnos/as y los profesores.

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.