

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1ºESO (LOMLOE) CURSO 2023-24

Centro educativo: IES Isabel de España

Estudio (nivel educativo): 1º ESO

Docentes responsables: Lorena Palacios Ruiz

Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)

Los cuatro grupos de 1ºESO se caracterizan por su heterogeneidad, incluyendo alumnado con NEAE de diferentes tipos. El grupo de 1º ESO A está formado por 26 alumnos, de los que 4 son repetidores y 4 tienen NEAE (2 TEA con diferentes grados, 1 DEA dislexia y 1 ALCAIN). El grupo de 1ºESO B está formado por 25 alumnos, de los que 2 son repetidores y 3 tienen NEAE (1 DEA escritura y 2 ALCAIN). El grupo de 1ºESO C está formado por 26 alumnos, de los que 1 es repetidor y 5 tienen NEAE (1 ECOPHE, 1 NEE discapacidad motora y 3 ALCAIN, uno de ellos con talento artístico). El grupo de 1ºESO D está formado por 26 alumnos, de los que 1 es repetidor y 6 tienen NEAE (1 TEA, 1 TDAH, 1 TDAH y TGC por Síndrome de Tourette, 1 TDAH y dislexia y 2 ALCAIN). Este alumnado ha pasado parte de la Primaria confinado y no ha podido trabajar algunos aspectos de la materia adecuadamente, especialmente la parte más plástica y experimental. Tras actividades iniciales, se detectaron el gran parte del alumnado dificultades a la hora de usar herramientas digitales, organizar el trabajo, trabajar de forma autónoma y manejar las herramientas propias de la materia.

Justificación de la programación didáctica:

Esta programación se ha realizado teniendo en cuenta el Decreto 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, en la Comunidad Autónoma de Canarias, en concreto el currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. También se ha tomado como referencia el anexo I del Decreto arriba citado, en el que se define cada una de las competencias clave y se establece el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

Las razones que han motivado la elección y secuenciación de las unidades y situaciones de aprendizaje contenidas en esta programación han sido, fundamentalmente, la progresión creciente en cuanto a la dificultad de los aprendizajes que se trabajarán.

Con las primeras SA se pretende que el alumnado conozca los elementos básicos de la expresión plástica y tome contacto con las herramientas y útiles propios de la materia, para, en SA posteriores, poder aplicar esos conocimientos de forma guiada. Asimismo, en las últimas SA, el alumnado deberá ser capaz de aplicar esos conocimientos de forma autónoma y libre.

Los productos finales que el alumno realice se deberán recoger en el bloc de la materia, debidamente ordenados, secuenciados y con la calidad adecuada, de tal forma que se evidencie la evolución y los aprendizajes que va adquiriendo el alumno a lo largo del curso.

Asimismo, se han realizado vinculaciones con los ejes temáticos de la Red Canaria InnovAS, especialmente, los del eje de Arte y Acción Cultural.

A. Orientaciones metodológicas:

A.1. Modelos metodológicos:

Partiendo de las orientaciones recogidas en la PGA del centro y de lo establecido en el apartado de “Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos” del currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se establecen una serie de líneas de trabajo que asegurarán que el proceso de enseñanza-aprendizaje se produzca con eficacia, las cuales son las siguientes:

- Partir de la situación del alumnado, teniendo en cuenta su nivel de competencia cognitiva y sus conocimientos previos sobre la materia.
- Se propondrán actividades variadas y acordes a los distintos ritmos de aprendizaje, conocimientos previos e intereses del alumnado.
- Se hará ver al alumnado el sentido y la utilidad de los conocimientos y su futura extrapolación otras situaciones fuera del aula.
- El alumnado será el actor principal del aprendizaje, teniendo un papel activo en su propio proceso de aprendizaje.
- El profesorado actuará como mediador y guía, ayudando al alumnado a ganar autonomía y dejando que construyan su propio conocimiento.
- Se procurará crear en el aula un ambiente de interacción entre el profesor o profesora y el alumnado, y entre los propios alumnos y alumnas, fomentando el Aprendizaje Cooperativo, los debates, las puestas en común y cualquier actuación que permita el intercambio de ideas.
- Para fomentar la implicación del alumnado en el aula se procurará plantear el objeto de estudio de modo que conecte con sus intereses.
- Las clases teóricas serán dinámicas y estarán apoyadas con recursos audiovisuales que incluyan referentes significativos para el alumnado,

Los modelos metodológicos que hemos considerado más adecuados para nuestra materia son: **sinéctico** (SINE), para desarrollar la creatividad mediante un diseño donde se deban explorar múltiples soluciones, **expositivo** (EXPO), cuando necesitemos exponer gran cantidad de información de forma clara y ordenada, **enseñanza directa** (EDIR), cuando queramos demostrar cómo se realiza algo, **enseñanza no directiva** (END), cuando queramos desarrollar las potencialidades personales a partir de su propia reflexión y planteamientos de objetivos, **investigación guiada** (INV), cuando queramos que el alumnado gane autonomía para la búsqueda y gestión de información, e **investigación grupal** (IGRU), cuando propongamos trabajos difíciles de abordar por una sola persona, ya sea por su complejidad o por la necesidad de gestionar grandes cantidades de información.

A.2. Agrupamientos:

El **trabajo individual** (TIND) posibilitará un seguimiento minucioso del proceso de aprendizaje de cada alumno/a. Con el **trabajo grupal**, el alumnado podrá nutrirse de los demás mediante el intercambio de ideas y opiniones y trabajará valores como el respeto, la solidaridad y la inclusión. Los agrupamientos deberán ser lo más **heterogéneos** (GHET) posible, haciendo que todos/as puedan conocer la diversidad del resto. Se usarán **pequeños grupos** (PGRU), para la realización de tareas y proyectos que no puedan ser abordados por una sola persona, y el **gran grupo** (GGRU), para tomar decisiones que afecten a todo el grupo-clase, explicar contenidos, dar instrucciones y cuando queramos que todos/as muestren su opinión.

A.3. Espacios:

Los espacios empleados para llevar a cabo esta programación serán el **aula del grupo**, otros **espacios del centro** (para realizar exposiciones de productos finales, intervenciones artísticas o para dibujar del natural), **espacios del entorno** (como Casa África, el Museo CAAM o el barrio de Vegueta) y la **casa** del alumnado (en algunas ocasiones será necesario que el alumnado acabe algunas tareas en casa, dejando más tiempo en clase para actividades de mayor complejidad).

A.4. Recursos:

Los recursos que, desde el Departamento de Dibujo, hemos considerado más adecuados para esta materia son los siguientes:

Personales	Profesorado y guías de los museos
Materiales	Materiales específicos de la materia (lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, folios, bloc de dibujo, cartulina, tijeras, pegamento ...), materiales convencionales (mesas, sillas, pizarra ...), materiales para usar como modelo (estatuas, figuras geométricas, plantas, elementos del entorno...), materiales de desecho para la elaboración de collage (plásticos, telas, cuerda, hilo, lentejuelas, bricks y otros materiales que el alumnado pueda traer de casa) y materiales impresos (fichas de actividades e imágenes)
Recursos TIC	Equipos (ordenador, dispositivos móviles, cañón de proyección...), recursos para apoyar las exposiciones del/de la profesor/a (presentaciones de diapositivas, vídeos, imágenes...), recursos para compartir archivos, para la comunicación, para marcar las fechas de entrega y para recoger los materiales trabajados (aula virtual de la materia en Classroom) y recursos para la gamificación (Khoot!, Blendoku, Dafont, FlipaClip, JustMandala, ...)

A.5 Actividades complementarias y extraescolares:

Se propone una visita a una sala de exposiciones, museo o cine de la ciudad (pendiente de la publicación de su programación para este curso) y una salida a algún espacio público del casco histórico de la ciudad para la práctica del dibujo del natural y los indicadores de profundidad.

B. Atención a la diversidad:

B.1. Medidas generales para la atención a la diversidad

Nuestro alumnado tiene diferentes capacidades, objetivos, expectativas, estilos y ritmos de aprendizaje, intereses y motivaciones, parten desde diferente nivel de conocimiento con respecto a la materia y vienen de diferentes entornos con distintas situaciones sociales, culturales y de salud, por lo que debemos atender a la diversidad de nuestra aula para lograr un aprendizaje de calidad. Por ello, desde el departamento de Dibujo hemos decidido que las medidas para atender la diversidad de nuestro alumnado sean:

- Proponer actividades abiertas a múltiples soluciones para que cada cual pueda explotar su potencial, adaptar a sus intereses y para que puedan ser abordadas desde diferentes niveles y desde todas los tipos de inteligencias.
- Ofrecer recursos, espacios y actividades variadas, evitando la monotonía y manteniendo la motivación del alumnado.
- Procurar la flexibilidad y combinación de diferentes tipos de agrupamientos para un mayor enriquecimiento educativo del alumnado.
- Dejar espacio para que el alumnado pueda tomar algunas decisiones, como el formato de los productos a presentar, siempre que se puedan seguir evidenciando los aprendizajes adquiridos.

B.2. Medidas para la atención del alumnado con NEAE

Desde el departamento de Dibujo hemos decidido tomar las siguientes medidas para la atención específica del alumnado con NEAE, teniendo en cuenta las orientaciones de sus informes psicopedagógicos:

TDAH y TEA	<ul style="list-style-type: none"> • Se sentará en las primeras filas y alejado de distracciones. • Las actividades que se le propongan serán breves, temporalizadas, secuenciadas y, en el caso de ser complejas, se fragmentarán en actividades más sencillas. Además, se evitará la realización de actividades simultáneas. • Se le dará por escrito, a través de Classroom, los contenidos teóricos, las instrucciones para la realización de las tareas, las fases de las actividades y las fechas de entrega de forma clara y ordenada para que lo pueda consultar en cualquier momento. • A lo largo de las explicaciones se reiterará la información y se comprobará periódicamente que las haya entendido.
ECOPHE	<ul style="list-style-type: none"> • No se pedirán materiales que supongan un gran gasto económico por parte de las familias • Las tareas se podrán entregar en mano en vez de por Classroom • Se procurará no enviar tarea para casa • Estas medidas se aplicarán para todo el alumnado del grupo, evitando que el alumno aprecie un trato diferente a sus iguales.
Disc. motora (Acondroplasia)	<ul style="list-style-type: none"> • Se trabajarán sus habilidades manipulativas de carácter fino (rasgar, doblar, recortar, pegar, dibujar...) • Se empleará el refuerzo positivo, potenciando su autoestima • Se potenciarán estrategias que desarrollen la relación social y su ajuste emocional
ALCAIN talento artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Tareas con enfoque multidisciplinar • Se le dará acceso a recursos adicionales • Posibilidad de incorporar sus intereses

C. Evaluación:

Los aprendizajes relativos a las competencias específicas, que se han secuenciado a través de los criterios de evaluación, se repetirán de manera constante en la programación, por lo que se intentará que el alumnado los adquiera a través del trabajo en diversos contextos y con variedad de recursos. Los aprendizajes se evaluarán a través de las producciones elaboradas por el alumnado y las técnicas de evaluación serán, principalmente, la observación directa y el análisis de producciones, sobre todo cuando este se encuentre en el proceso de investigar o de crear.

En todas las situaciones, se llevarán a cabo diversos tipos de evaluación atendiendo al agente: heteroevaluación por parte del profesorado mediante la utilización de escalas de valoración y rúbricas. Por otro lado, el alumnado llevará a cabo la coevaluación y autoevaluación de los productos creados y procesos que se pondrán en práctica en el aula.

En lo relativo a la evaluación de las competencias clave, esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria. De ese modo, y tal como se indica en el currículo, *“la materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la CCL, puesto que interactúa 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, signados, escritos, audiovisuales o multimodales, evitando los riesgos de manipulación y desinformación, al mismo tiempo que fomenta la comunicación eficaz con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.”* *“La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, abordados desde la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hace que contribuya al desarrollo y la adquisición de la STEM, que entraña la comprensión del mundo, utilizando los métodos científicos, el pensamiento y la representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería, para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, además, a la adquisición de la CD, al desarrollar el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. 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. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo y la adquisición de la CPSAA, ya que implica la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y una misma para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otras personas de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la facultad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a aprender, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, así como expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.”* *“La materia contribuye, también, a la adquisición de la CE, a través del desarrollo de acciones en base a oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y posibilidades de cambio, entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, crear y reformular 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, arriesgar, afrontar la incertidumbre, tomar*

decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, 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 y cultural. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, de manera especial, a adquirir la CCEC. Esta competencia implica comprender y respetar la manera en que las ideas adquieren significado y se expresan adoptando formas creativas diversas en las diferentes culturas, constituyendo parte de su propio patrimonio. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias al mismo tiempo que se fomenta el sentido de pertenencia a la sociedad, enriqueciendo la identidad a través del diálogo intercultural”.

D. Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:

La recurrencia de la mayoría de los criterios que se trabajarán en las SA programadas propiciará que el alumnado que no haya adquirido los aprendizajes imprescindibles tenga la oportunidad de hacerlo en las sucesivas SA. Además, el profesorado podrá planificar otras medidas con el objetivo de dar respuesta a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, así como adaptar el grado de dificultad de las tareas a su alumnado, para garantizar la adquisición de los aprendizajes inherentes a las tareas.

Concreción de los objetivos al curso:

Se añade a continuación la contribución a los objetivos de etapa tal y como aparece en el currículo de la materia: *“La Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomenta en el alumnado unas aptitudes que contribuyen a alcanzar los objetivos de etapa. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las imágenes del entorno natural y artístico, se favorece el aprecio a los valores estéticos y su comprensión, como parte de la diversidad del patrimonio cultural, promoviendo su conservación y mejora (j). Además, contribuye a que valore críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, y a que adopte actitudes responsables hacia el cuidado del mismo (k). En el siglo XXI las imágenes se han convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes, el buen uso de estas debe fomentar actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y a su vez, de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres (c, d). Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuye a la mejora de la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre 1 las personas (a). Además, ayuda a comprender las relaciones del lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes (h), y a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, fomentando de esta manera el desarrollo de la creatividad (l), así como a comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras (i). La realización de diseños y proyectos (e) implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal (g). Asimismo, mediante el trabajo en equipo, se potencia el respeto, la cooperación y la solidaridad (b). Por lo tanto, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual está directamente relacionada con el desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, apreciación, respeto y difusión de las creaciones artísticas y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo (f).”*

SA 1 / Conocemos los elementos básicos del lenguaje plástico**3ª septiembre – 1ª noviembre
16 sesiones
Primer Trimestre**

En esta SA el alumnado aprenderá a dominar algunos de los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el color y la textura; a través de la realización de pequeñas tareas para, posteriormente realizar una tarea final que integre todo lo aprendido (máscara africana) con la finalidad de que se acerque a la materia de Educación, Plástica, Visual y Audiovisual, aprenda a utilizar las herramientas y técnicas propias de ésta y valore las posibilidades gráficas y expresivas de estos elementos.

Analizará y valorará las aplicaciones y usos de cada uno de ellos; las posibilidades gráficas y expresivas de la línea en relación a su trazado, su grosor o su velocidad. De igual modo, desarrollará composiciones gráficas utilizando el punto como único recurso gráfico y le servirán para valorar este elemento gráfico fundamental en cualquier proceso de trabajo. Además, de forma muy superficial, se introducirá en el mundo del color a través del conocimiento, uso y valoración de los colores fríos y cálidos.

Llegados a este punto, el alumnado debe comprender las cualidades de la naturaleza de las texturas, diferenciando con claridad entre texturas naturales y artificiales y entre las texturas visuales y táctiles. Además, deben aprender qué tipo de materiales y que procedimientos son los más adecuados para conseguir determinados efectos plásticos que puedan enriquecer nuestro trabajo. Aprender las diferentes texturas que emplean los artistas en sus obras y las distintas expresividades que con ellas se logran nos servirá de fuente de inspiración y de comprensión.

Del mismo modo, el alumnado deberá aprender unas nociones básicas con respecto a la anatomía del rostro humano, sus proporciones y características principales, y aplicar lo aprendido en la creación de diversos retratos y autorretratos.

Por último, otro de los objetivos de esta Unidad de Programación, eje troncal para el resto de las Unidades, es que el alumnado aprenda a reconocer los diferentes medios de dibujo y pintura necesarios para trabajar en el aula. Que sea capaz de distinguir las diferentes cualidades expresivas de cada uno de estos materiales con los que vamos a estar trabajando durante el curso y el resto de la etapa, conocer los soportes fundamentales para la aplicación de las diferentes técnicas, así como los materiales complementarios que pueden ser de utilidad en determinados momentos les ayudará a no fallar en sus producciones.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8	1. 1 / 2.2 / 3.2 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 6.2 / 7.1 / 8.1 / 8.2	CCL1 / STEM3 / CD1 / CD5 / CPSAA3 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC2 / CCEC1 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.1 / II.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Rúbrica	Autorretrato puntillismo Retrato de un compañero en línea Mandala final a color Máscara con textura

Productos				Tipos de evaluación según el agente	
<p>Autorretrato mediante la técnica del puntillismo: bocetos preparatorios, boceto final y lámina definitiva</p> <p>Dibujos a línea sin mirar el papel y sin levantar el lápiz</p> <p>Retrato de un compañero al estilo de Picasso</p> <p>Mandala: uso de la aplicación JustMandala, bocetos y lámina final de círculo cromático</p> <p>Lluvia de ideas sobre texturas y su creación</p> <p>Creación de texturas visuales y táctiles con diferentes materiales y técnicas</p> <p>Análisis de máscaras africanas</p> <p>Máscara: bocetos, boceto definitivo, obra definitiva con texturas visuales y táctiles</p>				Heteroevaluación	
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA					
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos	
SINE / EXPO / EDIR / END	<p>Aprendizaje cooperativo</p> <p>Aprendizaje basado en proyectos</p> <p>Gamificación</p>	TIND / TPAR / GGRU	Aula Casa	<p>Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom y JustMandala</p> <p>Dispositivos móviles</p> <p>Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales</p> <p>Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, compás, y rotuladores.</p>	
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores					
<p>Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) , el respeto a la interculturalidad, donde la interacción entre culturas se ve como algo enriquecedor para todos/as (estudio de máscaras africanas) y la reutilización de materiales (creación de texturas con materiales reutilizados).</p>					
Programas, Redes y Planes					
<p>Esta SA se vincula con el Eje de Arte y Acción Cultural del centro al realizar una exposición en el centro con las producciones del alumnado (mandala y/o máscaras). También se vincula con el Proyecto “Enseñar África. Una mirada en positivo” (pendiente)</p>					
Actividades complementarias y extraescolares					
<p>Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares. Si participamos en el proyecto Enseñar África, se realizará una visita a Casa África cuando se inaugure la exposición con las producciones del alumnado (final de mayo-principio de junio)</p>					
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia			
Valoración del Ajuste	Desarrollo				
	Propuestas de Mejora				

SA 2 / Visión y percepción

**2ª noviembre – 4ª diciembre
12 sesiones
Primer Trimestre**

En esta Unidad de Programación, aprenderemos a saber describir los mecanismos que intervienen en el proceso de la percepción visual.

Analizaremos diferentes ilusiones ópticas que apliquen las leyes de la Gestalt (GGRU), para, posteriormente, crear una obra de Op Art (TIND) en la que aparezca un objeto sencillo oculto. Por último, jugaremos a adivinar los objetos ocultos en los trabajos del resto de compañeros (GGRU).

También analizaremos los diferentes grados de iconicidad de un mismo referente (GGRU), aplicando lo aprendido en la realización de un agamógrafo (TIND) compuesto de una imagen con una iconicidad alta y otra baja. Para la imagen de alta iconicidad deberemos aprender algunas nociones básicas sobre el claroscuro y el color. Al final, todos los agamógrafos se unirán en una obra colectiva que se expondrá en clase o en algún lugar del centro.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2 / 3 / 4 / 5 / 8	2.2 / 3.1 / 3.2 / 4.1 / 4.2 / 5.2 / 8.1	CCL1 / CD1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.1 / II.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Rúbrica	Creación de Op Art Agamógrafo con alta y baja iconicidad

Productos

Tipos de evaluación según el agente

Experimentación con ilusiones ópticas (GGRU)
Creación basada en el Op Art
Juego para descubrir los objetos ocultos en los trabajos del resto de compañeros
Ficha para ordenar diferentes imágenes según su grado de iconicidad
Agamógrafo con alta y baja iconicidad
Análisis crítico de la escultura colectiva creada con los agamógrafos

Heteroevaluación
Coevaluación
Autoevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
SINE EXPO END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en	TIND / GGRU	Aula Casa Pasillos del centro	Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y

	proyectos Gamificación		audiovisuales y con ejemplos de ilusiones ópticas Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, rotuladores y pegamento.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores			
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas), la convivencia positiva a través de la elección democrática de las mejores ilusiones ópticas creadas por el alumnado y el respeto a la interculturalidad con la creación de una obra colectiva en la que cada cual exprese sus ideas y sentimientos de forma libre para crear un conjunto heterogéneo.			
Programas, Redes y Planes			
Esta SA se vincula con el Eje de Arte y Acción Cultural al hacer una exposición en el centro con los agamógrafos creados.			
Actividades complementarias y extraescolares			
Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.			
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia	
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

SA 3 / La comunicación audiovisual

**2ª enero – 3ª febrero
12 sesiones
Segundo Trimestre**

A estas alturas del curso, el alumnado ya empieza a moverse con más soltura y seguridad en la materia por lo que se introducen nuevos términos algo más complejos de entender y asimilar.

Los alumnos/as, deben entender que de igual modo que utilizamos el lenguaje oral u escrito para comunicarnos, contamos con otros lenguajes que son los que se encargan de transmitir la información a través del mundo de las imágenes. Por lo tanto, el objetivo principal será que aprendan a definir qué es el lenguaje visual y a saber enumerar los elementos que lo configuran: el signo, la línea, el color, el espacio, el volumen... Saber reconocer los diversos tipos de lenguajes a través de los cuales las imágenes comunican. Es prioritario del mismo modo que observen, perciban, comprendan e interpreten de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales con el objetivo de ampliar la temática y la calidad gráfica de sus propias producciones.

Además, el alumnado aprenderá a diferenciar las diferentes funciones de las imágenes (informativa, comunicativa, expresiva y estética), a través del análisis de imágenes, y aprenderá a comunicarse de forma visual y audiovisual a través de la creación de varios productos, como un alfabeto encriptado, un taumatropo o un storyboard. Además, los storyboards serán expuestos en los pasillos del centro para el día mundial del Cine (11 de febrero). Por último, cada grupo deberá hacer una exposición de su storyboard in situ, ya que es fundamental también, que aprenda a defender de forma oral los resultados de su trabajo aprendiendo a ser auto-crítico/a con el mismo, revisándolo y corrigiéndolo tantas veces como sean necesarias. Es por ello, que debe ser constante y regular en el trabajo trabajando con orden y limpieza.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 7 / 8	1.1 / 2.1 / 2.2 / 3.1 / 3.2 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 7.1 / 8.2	CCL1 / CCL2 / CCL3 / STEM3 / CD1 / CD2 / CPSAA1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.1 / II.2 / IV.1 / IV.2	Observación sistemática Análisis de producciones y exposición	Escalas de valoración Rúbrica	Alfabeto encriptado Ficha con análisis de obra plástica canaria Taumatropo Exposición
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
Alfabeto encriptado por imágenes Análisis de obras Canarias (significante y significado) (PGRU) Taumatropo Folioscopio colectivo (GGRU) y práctica con la App FlipaClip Guión literario, Storyboard y exposición del trabajo realizado (PGRU)					Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV SINE EXPO IGRU END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Gamificación	TIND / PGRU / GHET / GGRU	Aula Casa Pasillos del centro Sala de cine	Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles App FlipaClip Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales sobre la historia y evolución del cine, los juguetes ópticos y el proceso de creación de un metraje Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, compás, cartulina A3 y cuerda.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas), la reflexión sobre algunos problemas que se dan en la sociedad actual poniéndolos de manifiesto en el stotyboard y el rechazo ante la injusticia y la muestra de empatía con el análisis de los storyboards de los compañeros.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA colaborará con el Proyecto Innovas (PIDAS) del centro, especialmente con el Eje de Arte y Acción Cultural, con la exposición de los storyboards realizados por el alumnado en los pasillos del centro para la celebración del día Mundial del Cine (11 de febrero).				
Actividades complementarias y extraescolares				
Visualización de una película/cortometraje en una sala de cine de la ciudad (pendiente de que salga la programación)				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

SA 4 / Nuestro proceso de creación artística

**1ª marzo – 5ª marzo
10 sesiones
Segundo Trimestre**

Con el desarrollo de esta SA se pretende que el alumnado empiece a conocer las diferentes fases del proceso creativo (inspiración, idea, bocetos, diseño y obra), a ejecutarlas con orden y corrección, recurriendo a diferentes medios de comunicación (enciclopedias, Internet, televisión, etc.) para buscar la información y la inspiración que sea necesaria para el desarrollo de un cartel publicitario y un cómic grupal.

Durante esta SA también analizaremos los aspectos compositivos (equilibrio simétrico y asimétrico, peso visual, direcciones y recorridos visuales y movimiento) presentes en diversas imágenes, especialmente en cómics y en diseños gráficos, descubriendo el valor expresivo de la composición. También iremos un paso más allá con el color, analizando diferentes gamas cromáticas (armonía, contraste, saturación, valor, colores complementarios, tonos fríos y cálidos) y aplicándolas a sus producciones, lo que supondrá un enriquecimiento plástico para el alumnado de cara a sus futuras creaciones.

Con la creación del cómic colectivo, además, aprenderá a funcionar en el trabajo en grupo cooperando y aceptando resultados diferentes que, además, pueden servir como fuente de inspiración para ir paso a paso modificando nuestras ideas, y, con la exposición del cartel publicitario, pondremos en valor diversos aspectos de la cultura canaria.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 / 2 / 4 / 5 / 6 / 7 8	1.1 / 2.1 / 2.2 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 6.1 / 6.2 / 7.1 / 8.2	CCL1 / CCL2 / CCL3 / STEM3 / CD1 / CD2 / CPSAA1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.1 / II.3 / III.1 / IV.1 / IV.2	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Cuestionario Rúbrica	Cartel publicitario sobre Canarias Cómic sobre una problemática actual
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
Visualización de carteles publicitarios y búsqueda de ejemplos Diseño de cartel publicitario: lluvia de ideas, bocetos, dibujo final, pruebas de color y obra final Exposición de los Carteles publicitarios Diseño de breve guión literario para el cómic y exposición (TIND) Votación del cómic / de los cómics a realizar Creación de personaje (lluvia de ideas, bocetos y dibujo final) y selección de los definitivos Diseño individual de una viñeta y unión en un cómic colectivo					Heteroevaluación Coevaluación	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV / SINE / EXPO / IGRU / END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Design Thinking	PGRU / GHET / GGRU / TIND / GEXP	Aula Casa Museo o sala de exposiciones	Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Web Dafont, Canva y App Blendoku Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales sobre el cómic, la composición, el color, el diseño gráfico, etc. Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, láminas de dibujo A4, folios y regla. Plantillas cómic (bocadillos, poses, composición viñeta..)
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) , el respeto a la interculturalidad, donde la interacción entre culturas se ve como algo enriquecedor para todos/as (análisis de carteles publicitarios), el trabajo en equipo de forma que se muestre empatía hacia los demás, se tomen decisiones de forma consensuada y se resuelvan los problemas de forma pacífica y el respeto a nuestro patrimonio natural, social y cultural a través de la visualización y análisis de diversas obras del patrimonio material e inmaterial de Canarias.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA tiene vinculación con el Eje de Arte y Acción Cultural del centro por la visita a un museo organizada por dicho eje.				
Actividades complementarias y extraescolares				
Visita a un museo o sala de exposiciones de la ciudad (pendiente de que salga la programación)				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

SA 5 / Los trazados geométricos básicos

**2ª abril – 1ª mayo
8 sesiones
Tercer Trimestre**

A lo largo del curso, el alumnado ha ido manejando una serie de instrumentos y conceptos relacionados con el trazado geométrico (trazado de márgenes, manejo de la regla, trazados con el compás...) que nos han servido de introducción para poder entender cómo se genera lo bidimensional y con ello las formas básicas desarrollando el interés de ser reconocidas tanto en la naturaleza como en las artes visuales. Conocer y comprender sin ambigüedades las características y léxico que identifica a los distintos elementos constituyentes del entendimiento geométrico: concepto de paralelismo, perpendicularidad, tipos de líneas, ángulos, etc. les facilitará desarrollar problemas propios de este campo y de las matemáticas. Nos encontramos también con materiales propios del dibujo técnico: escuadra, cartabón y compás, que aunque se hayan utilizado con anterioridad, es aquí donde se presta a su desarrollo.

Durante esta SA, el alumnado aprenderá a construir paralelas y perpendiculares, diferenciar y construir polígonos regulares, a aplicar el teorema de Thales, diferenciar los ángulos, construir circunferencias con el compás, a experimentar con la creación de diversos polígonos estrellados y a manejar las herramientas propias del dibujo técnico, todo ello a través de la realización de fichas y producciones propias.

Además, durante esta SA, el alumnado conocerá un poco más sobre el arte moderno y contemporáneo (a través del análisis de las formas geométricas presentes en diversas obras, especialmente de los artistas canarios Lola Massieu y Pepe Dámaso, entre otros) y el arte de la instalación artística y la performance.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2 / 4 / 5 / 8	2.2 / 4.1 / 4.2 / 5.2 / 8.1	CCL1 / CD2 / CD3 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.1 / III.2	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Rúbrica	Ficha inicial Instalación artística Polígonos estrellados de hilo Prueba final
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
Khoot! de evaluación inicial Dibujo escalera (teorema de Thales, paralelas, perpendiculares y mediatriz) Análisis de formas geométricas presentes en diversas obras plásticas (GGRU) Trazados sobre un mapa (ángulos, formas poligonales, mediatriz y Thales) Dibujo de tarta (bisectriz) Lámina con polígonos regulares: triángulo, cuadrado, hexágono y octógono					Heteroevaluación	

Creación a partir de polígonos hechos con hilo o cuerda sobre cartón agujereado (se unirán en una instalación artística grupal)
 Polígonos estrellados con cartón e hilo
 Prueba final de conceptos y construcciones básicas

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
SINE EXPO EDIR END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje basado en tareas	TIND GGRU	Aula Casa Pasillos	Aula Virtual de la materia en Classroom Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales para introducir al alumnado al mundo de la geometría Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, escuadra, cartabón, compás, cuerda o hilo y cartón. Khoot! de evaluación inicial Ficha con actividades de introducción a los trazados geométricos básicos y ficha para la prueba final

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas), el respeto a nuestro patrimonio natural, social y cultural a través de la visualización y análisis de diversas obras del patrimonio artístico Canario y el desarrollo de la conciencia ambiental a través de la reutilización de materiales para la instalación artística.

Programas, Redes y Planes

Esta SA tiene vinculación con el eje de Arte y Acción Cultural por participar en una exposición colectiva en el centro con las piezas creadas sobre polígonos estrellados.

Actividades complementarias y extraescolares

Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.

Vinculación con otras materias / ámbitos:

Esta SA no tiene vinculación con otra materia

Valoración del Ajuste

Desarrollo

Propuestas

SA 6 / Las configuraciones geométricas

2ª mayo – 3ª junio
10 sesiones
Tercer Trimestre

Con esta unidad de programación el alumnado se introducirá en el fabuloso mundo de las estructuras modulares, sus diseños y posibilidades decorativas con redes triangulares y cuadradas, a través de la construcción de una pintadera y una red modular colaborativa a gran escala.

También aprenderán a aplicar las transformaciones geométricas básicas, el uso de la cuadrícula para escalar y algunas nociones básicas sobre la proporción.

Por último, analizarán la geometría presente en la naturaleza y en el arte a través de la búsqueda, la observación in situ, el análisis y su posterior uso plástico, además de aprender algunas técnicas para dotar a una obra de profundidad.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 8	1.1 / 2.2 / 3.1 / 3.2 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 6.1 / 6.2 / 8.1	CCL1 / CD1 / CD2 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.3 / III.2	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Rúbrica	Red modular Escala de una obra Obra con profundidad Pintadera

Productos

Tipos de evaluación según el agente

Sello-Pintadera e gomaeva
Diseño de red modular colectiva
Lámina de transformaciones geométricas (traslación, giro, simetría)
Dibujo usando el método de la cuadrícula (escala)
Paisaje inventado (indicadores de profundidad)
Dibujo en perspectiva cónica (dibujo de una calle de la ciudad)

Heteroevaluación
Autoevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
EXPO EDIR SINE	Aprendizaje Cooperativo Aprendizaje	TIND GGRU	Aula Casa Calle	Aula Virtual de la materia en Classroom Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas

END	basado en proyectos Aprendizaje basado en tareas		creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales sobre los temas a tratar Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, escuadra, cartabón, compás y gomaeva. Ficha con actividades sobre las transformaciones geométricas Ejemplos de redes modulares Repositorio de imágenes de obras canarias
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores			
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) , el respeto a nuestro patrimonio natural, social y cultural a través de la visita al casco histórico de la ciudad para dibujar del natural y la realización de una obra canaria a escala.			
Programas, Redes y Planes			
Esta SA colaborará con el Proyecto Innovas (PIDAS) del centro, especialmente con el Eje de Arte y Acción Cultural, con la exposición de las obras canarias reproducidas por el alumno (escaladas) para el Día Mundial del Arte y con la creación de pintaderas y la visita a diferentes calles de la ciudad para dibujar del natural y conmemorar el Día de Canarias (30 mayo)			
Actividades complementarias y extraescolares			
Visita al casco histórico de la ciudad (Vegueta) para dibujar del natural en una calle (indicadores de profundidad)			
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia	
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

SABERES BÁSICOS PARA 1ºESO

I. Patrimonio artístico y cultural

1. Análisis de las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

1. Análisis de los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Obras de artistas canarios.
2. Análisis, con el estudio de obras de artistas plásticos canarios, de los elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
3. Selección y descripción de los elementos que intervienen en composiciones básicas. Los esquemas compositivos.

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

1. Reconocimiento y constatación del proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
3. Uso de técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas: estudio de artistas como Lola Massieu y Pepe Dámaso, entre otros.

IV. Imagen y comunicación visual y audiovisual

1. Análisis del lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
2. Uso de imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE PARA 1ºESO

Competencias específicas / Criterios de evaluación	Perfil salida
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. Reconocer, de forma guiada, los factores históricos, sociales y culturales que rodean algunas producciones plásticas, explicando de manera escrita sus particularidades, con interés, respeto y actitud cooperativa, desde una perspectiva de género, para entender la necesidad de protección y conservación del patrimonio cultural y artístico, con especial atención al de Canarias.	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 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.	
2.1. Explicar, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, participando activamente en el trabajo en grupo, identificando hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de manera escrita, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3
2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las del patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Canarias, así como las propias y las de sus iguales, con interés y con una actitud cooperativa, iniciándose en una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CC1, CCEC1, CCEC3
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	
3.1. Seleccionar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, con especial atención a las de Canarias, describiéndolas de forma escrita y de manera individual, grupal o colaborativa, e identificándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CC1, CC3
3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, a través de la identificación de dife-	CCL2, CD1,

rentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, incluidas las contemporáneas, y del uso de diferentes herramientas digitales, en cualquier medio o soporte, mostrando, con respeto, impresiones y emociones, y expresando la opinión personal de forma abierta, para fomentar la curiosidad y la creatividad.	CPSAA4, 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.	
4.1. Reconocer e interpretar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, utilizando textos escritos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando, mediante el uso de diferentes herramientas digitales, la información con interés y eficacia, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2, CD1, CD2
4.2. Analizar y reconocer de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, de manera individual, grupal y colaborativa, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo, y mostrando interés por las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio histórico de Canarias, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen los métodos y las técnicas artísticas como fuentes generadoras de ideas.	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.	
5.1. Expresar de forma guiada ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, probando diversas herramientas, técnicas y soportes, con respeto a la propiedad intelectual y con actitud cooperativa y respetuosa, y desarrollando la capacidad de comunicación, para potenciar la autoconfianza.	CCL2, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas con las técnicas y los soportes adecuados al propósito, con actitud cooperativa y respetuosa, reconociendo el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, 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.	CPSAA3, CPSAA4, CC3, 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.	
6.1. Explicar de forma guiada su pertenencia a un contexto cultural concreto, especialmente el de Canarias, utilizando la búsqueda, selección y tratamiento de información de fuentes diversas, a través de la observación de los aspectos formales y de los factores	CCL2, CD1, CC1

<p>sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	
<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mediante el uso de diferentes herramientas digitales, mostrando una visión personal con una actitud respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia, para enriquecer las creaciones artísticas y desarrollar una cultura emprendedora.</p>	<p>CD1, CPSAA3, CCEC3</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>7.1. Realizar un proyecto artístico creativo, de manera individual, grupal y colaborativa, valorando la importancia de la sostenibilidad, ajustándose al objetivo propuesto, utilizando de forma guiada distintas técnicas visuales o audiovisuales, seleccionadas en la generación de mensajes propios, y mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales e iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas, para enriquecer el diseño y aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p>	<p>CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>
<p>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.</p>	
<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como las oportunidades que pueden generar, mostrando una actitud abierta, cooperativa y respetuosa, interés por conocer su importancia en la sociedad, con especial atención a la de Canarias, y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales , para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1, CD3, CCEC4</p>
<p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, aprendiendo de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento, conociendo las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.</p>	<p>STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5</p>

TABLA RESUMEN

A continuación se presenta una tabla resumen en la que se relacionan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias (perfil de salida) con cada Situación de Aprendizaje:

Situaciones de Aprendizaje	Temporalización	Competencias específicas y criterios de evaluación													
		C1	C2		C3		C4		C5		C6		C7	C8	
		1.1	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	8.1	8.2
SA1 / Conocemos los elementos básicos del lenguaje plástico	Primer Trimestre 16 sesiones	CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1		CC1 CCEC1 CCEC3		CD1 CCEC2	CD1 CD2	CC3 CCEC2	CC3 CCEC3 CCEC4	CPSAA3 CC3 CCEC4		CD1 CPSAA3 CCEC3	STEM3 CD1 CD5 CC1 CC3 CCEC4	CCL1 CCEC4	STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5
SA2 / Visión y percepción	Primer Trimestre 12 sesiones			CC1 CCEC1 CCEC3	CC1 CC3	CCEC2	CD1	CCEC2		CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC4				CCL1 CCEC4	
SA3 / La comunicación audiovisual	Segundo Trimestre 12 sesiones	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC3	CC1 CCEC1 CCEC3	CC1 CC3	CCL2 CD1 CPSAA4 CCEC2	CCL2 CD1 CD2	CPSAA3 CC3 CCEC2	CCL2 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC4			CCL3 STEM3 CD1 CD5 CC1 CC3 CCEC4		STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5
SA4 / Nuestro proceso de creación artística	Segundo Trimestre 10 sesiones	CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC3	CC1 CCEC1 CCEC3			CCL2 CD1 CD2	CPSAA3 CC3 CCEC2	CCL2 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC4	CCL2 CD1 CC1	CD1 CPSAA3 CCEC3	CCL3 STEM3 CD1 CD5 CC1 CC3 CCEC4		STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5
SA5 / Los trazados geométricos básicos	Tercer Trimestre 8 sesiones			CC1 CCEC1 CCEC3			CD2	CPSAA3 CC3 CCEC2		CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC4				CCL1 CD3 CCEC4	
SA6 / Las configuraciones geométricas	Tercer Trimestre 10 sesiones	CPSAA3 CC1 CCEC1		CC1 CCEC1 CCEC3	CCL1 CC1 CC3	CD1 CCEC2	CD1 CD2	CC3 CCEC2	CCEC3 CCEC4	CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC4	CD1 CC1	CD1 CPSAA3 CCEC3		CCL1 CCEC4	

Parcial	Completo