



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
3ºESO (LOMLOE)
Curso 2024-25**

ÍNDICE

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3ºESO (LOMLOE)2
SITUACIONES DE APRENDIZAJE9
SABERES BÁSICOS.....21
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE PARA 3ºESO22



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3ºESO (LOMLOE)

Centro educativo: IES Isabel de España

Estudio (nivel educativo): 3º ESO

Docentes responsables: Nuga Tornos Bolaños

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

En el presente curso, existen cuatro grupos de tercero que incluyen la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en sus programaciones: 3º ESO A, B, C y D. 3º A: 29 alumnos, de los cuales 2 son repetidores. 3ºB: 29 alumnos, de los cuales 3 son repetidores. 3ºC: 29 alumnos, de los cuales 3 son repetidores y 3ºD (1ºPDC): 13 alumnos, de los cuales 3 son repetidores. En cursos anteriores, parte de las personas de estos grupos han requerido ajustes en los procesos de enseñanza, lo que vaticina que durante el presente curso habrá que realizar ajustes. En total hay 11 repetidores. Hay alumnado NEAE con diferentes necesidades, 2 TEA, 2 con trastorno del lenguaje, 1 TDAH y 1 con discapacidad intelectual. Hay 2 alumnos que van a apoyo idiomático.

Este curso la materia de EUP3 se incorpora al programa bilingüe AICLE, por lo que se utilizará como metodología el uso de la lengua inglesa.

Justificación de la programación didáctica:

Esta programación se ha realizado teniendo en cuenta el Proyecto de Decreto 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 borrador del currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. También se ha tomado como referencia el borrador del anexo I del Proyecto de 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 SA se han diseñado para poder abordar, en la medida de lo posible, la mayor proporción posible de los bloques competenciales, teniendo en cuenta, sobre todo, la estrecha relación que existe entre estos cuando se aborda cualquier proyecto de la materia.

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 borrador 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:

El espacio empleado para llevar a cabo esta programación será principalmente el **aula del grupo**. Además, para la impartición de la enseñanza en aquellas situaciones de aprendizaje donde haya tareas con medios digitales, podrá utilizarse el taller audiovisual. Asimismo, otros **espacios del centro** servirán como escenario adecuado para abordar algunas tareas previstas en las SA. Además, teniendo en cuante que parte del aprendizaje se llevará a cabo durante las actividades extraescolares y complementarias, el **entorno al centro** se convierte en otro potencial espacio de trabajo. Finalmente, parte de las tareas deberá realizar en la **casa** del alumnado, especialmente para realizar aquello que no pueda abordarse en el resto de espacios.

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 llevar a cabo la agenda de la programación y la entrega de las tareas en soporte digital (aula virtual de la materia en Classroom), así como recursos para realizar por parte del alumnado la presentación de los proyectos y trabajos y el tratamiento digital de imágenes. En todo caso, los recursos para esto último será principalmente los que se soportan en software libre o licencias libres.

A.5 Actividades complementarias y extraescolares:

Las salidas previstas para el presente curso están relacionadas son las visitas al Museo CAAM y al espacio público. En este último se observarán los múltiples elementos que están relacionados con los contenidos vistos en las diferentes SA.



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.
TEL	<ul style="list-style-type: none">• Se procurará estimular la adquisición de vocabulario mediante el diseño de diferentes actividades que ayuden a mejorar las habilidades comunicativas. Estas actividades pueden ser de tipo visual, lo que será más sencillo para la comprensión de los contenidos.
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

C. Evaluación:

Los aprendizajes relativos a las competencias específicas, que se han secuenciado para cada nivel 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. Se procurará reflexionar de manera previa con el alumnado aquellos aspectos de los criterios de evaluación donde la participación de este pueda dar más eficacia a los procesos formativos.

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 borrador del 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 borrador del 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).”*



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SA 1 / Portrait, Landscape and Perspective				3^a septiembre – 1^a noviembre 16 sesiones Primer Trimestre		
<p>Esta situación de aprendizaje, conformada por cinco tareas principales (que dará cada una a un producto concreto), utilizará el análisis del cuerpo humano para entender y aplicar los diferentes cánones de la figura humana. Además, se verá cómo se utiliza dicha figura para resaltar los mensajes retóricos que pueden transmitirse a través de la imagen. También se tratará la aplicación de las técnicas de la publicidad mediante la imagen; en este caso se centrará en la imagen humana. Se estudiará la perspectiva cónica como método para el dibujo de paisajes que actúen como posible fondo de nuestro autorretrato. Se revisarán además los diferentes sistemas de representación desde un punto de vista más técnico como son el sistema axonométrico y el sistema cónico. Se estudiarán artistas canarios como Martín Chirino.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El canon del cuerpo humano • La proporción áurea • Dibujo del cuerpo humano • El paisaje • El retrato 						
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptoros operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 2 5 6 7 8	1.1 / 2.1 / 5.1 / 6.2 / 7.1 / 8.2	CCL1, CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5 CC1, CC2, CC3 CCEC1, CCEC3, CCEC4 CD1, CD3, CD5, STEM3	I.1 / II.1 / II.2 / III.2 / IV.1	Observación sistemática Análisis de producciones	Escala de valoración Rúbrica Registro anecdótico	Dibujo Esquemas Montaje con recortes Cartel Exposición Debate
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
Cálculo del canon propio Análisis de figuras humanas El paisaje El retrato					Heteroevaluación Coevaluación	



Cartel publicitario

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV SINE EXPO IGRU END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos	TIND / TPAR / GGRU	Aula Casa	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Presentaciones de diapositivas preparados por el profesor/a Vídeos Material para colorear, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla y rotuladores.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Igualdad de género, diversidad de género, interculturalidad y reutilización de materiales.				
Programas, Redes y Planes				
Ninguna				
Actividades complementarias y extraescolares				
Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Biología		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			



SA 2 / Composition	2ª noviembre – 4ª diciembre 12 sesiones Primer Trimestre
---------------------------	---

Esta SA tiene como objetivo principal dotar al alumnado de instrumentos para interpretar correctamente cualquier obra plástica y hacerle conocer cómo usar ciertas herramientas para transmitir emociones. Va a servir para desplegar las bases para la construcción de la propia identidad partiendo de la observación de uno mismo y de la observación de los rasgos individuales de los demás estableciendo paralelismos y comparaciones.

Las cuatro tareas que conforman esta SA son:

- Clasificación de las formas
- Percepción visual de las formas
- Composición artística
- El arte compositivo

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 / 2.1 / 3.2 / 4.1 / 5.1 / 6.2 / 7.1 / 8.2	CCL1 CCL2 CCEC2 CCEC3 CPSAA3 CPSAA5 CC3 CD5	I.1 / II.1 / II.2 / IV.1/ IV.2	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Rúbrica	Dibujo Esquemas Montaje con recortes Cartel Exposición Debate Fotografías

Productos	Tipos de evaluación según el agente
Reinterpretación de obra pictórica Análisis cartel publicitario Análisis gráfico de la composición de la obra pictórica Composición fotográfica	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
----------------------	--------------	---------------	----------	----------



INV SINE EXPO IGRU END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos	TIND / GGRU	Aula Casa Centro	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Presentaciones de diapositivas preparados por el profesor/a Vídeos Material para colorear, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla y rotuladores.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Igualdad de género, diversidad de género, interculturalidad y reutilización de materiales.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA no tiene vinculación con Programas, Redes y/o Planes				
Actividades complementarias y extraescolares				
Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Geografía e Historia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			



SA 3 / I'll do my best

2ª enero – 3ª febrero
12 sesiones
Segundo Trimestre

Con esta SA el alumnado conocerá las reglas básicas del dibujo técnico y manejará diversas técnicas para conseguir resultados que les abrirá un abanico de posibilidades en la expresión plástica. Además, conocerá su utilidad práctica en lo que le rodea y en diferentes profesiones, que se apoyan en la misma para desarrollar su actividad. Las tres tareas que conforman esta SA son:

- Polígonos regulares
- Los cuerpos geométricos
- Las redes modulares

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
3 4 5 7	3.2 4.2 5.1 7.1	CPSAA1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 STEM3	II.1 / III.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones y exposición	Escalas de valoración Rúbrica	Dibujo Montaje Maqueta Exposición Debate Fotografías

Productos

Tipos de evaluación según el agente

Mural geométrico colectivo
 Dibujo con enlaces y tangencias
 Disco volador decorado
 Figura poliédrica
 Red modular

Heteroevaluación
 Coevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
----------------------	--------------	---------------	----------	----------



INV SINE EXPO IGRU END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos	TIND / PGRU / GHET / GGRU	Aula Casa Centro	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Presentaciones de diapositivas preparados por el profesor/a Vídeos Material para colorear, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla y rotuladores.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Igualdad de género, diversidad de género, interculturalidad y reutilización de materiales.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA no tiene vinculación con Programas, Redes y/o Planes				
Actividades complementarias y extraescolares				
Visita externa en las proximidades del centro para identificación de elementos plásticos geométricos				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Matemáticas		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			



SA 4 / The canvas is your playground

1ª marzo – 5ª marzo
10 sesiones
Segundo Trimestre

El alumnado conocerá los sistemas de representación geométricos que se usan en la sociedad para representar cualquier realidad. Además, manejará y utilizará los elementos básicos de algunos de estos sistemas, apoyándose en algunos casos en soluciones tecnológicas. Las cuatro tareas que conforman esta SA son:

- El sistema de representación geométrico
- Los planos técnicos
- La perspectiva axonométrica
- La perspectiva cónica

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
3 4 5 7 8	3.2 4.2 5.1 7.1 8.2	CPSAA1 CPSAA3 CCEC2 CCEC3 STEM3	II.1 / II.2 / III.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Cuestionario Rúbrica	Dibujos digitales Dibujo Montaje Maqueta Exposición Debate Fotografía
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
Dibujo digital Croquis y vistas de un producto cotidiano Plano de una habitación Diseño de un mueble Construcción de un mueble Fotografía de un panorama					Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	



Presentación de los productos

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV / SINE / EXPO / IGRU / END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos	PGRU / GHET / GGRU / TIND / GEXP	Aula Casa Centro	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Presentaciones de diapositivas preparados por el profesor/a Vídeos Material para colorear, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla y rotuladores programa Voxels
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Igualdad de género, diversidad de género, interculturalidad y reutilización de materiales.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA no tiene vinculación con Programas, Redes y/o Planes				
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:		Tecnología		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			



SA 5 / Color outside the lines	2ª abril – 1ª mayo 8 sesiones Tercer Trimestre
---------------------------------------	---

Con esta SA el alumnado conocerá todos los elementos conceptuales y técnicos relacionados con el color y aprenderá a manejar diferentes instrumentos que les posibilitará usar el color como elemento de expresión en los productos plásticos y audiovisuales. Se profundizará en el uso de las soluciones tecnológicas, en particular para sacar las máximas potencialidades posibles a los colores. Se estudiarán las obras de artista canarios como César Manrique, Maribel Nazco y Manolo Sánchez. Las seis tareas que conforman esta SA son:

- La percepción del color
- Las sensaciones del color
- Los significados del color
- Las imágenes digitales
- Creación de imágenes digitales
- Los archivos digitales

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
5, 7	5.1 7.1	CCEC3 CD5	I.1 / II.1 / IV.1 / IV.2	Observación sistemática Análisis de producciones	Escala de valoración Rúbrica	Experimento Dibujo Montaje Exposición Debate Fotografía Producto digital

Productos	Tipos de evaluación según el agente
El experimento del agua y la luz El color de la piel Lámina de los colores y las emociones Esquema comparativo del color para la realidad, para una señal y para un símbolo	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación



Tratamiento digital de una imagen
 Color digital de una imagen
 Gif animado

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
SINE EXPO EDIR END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos	TIND GGRU	Aula Casa	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Presentaciones de diapositivas preparados por el profesor/a Vídeos Material para colorear, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla y rotuladores Aplicación GIMP Aplicación PHOTOS

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

Igualdad de género, diversidad de género, interculturalidad y reutilización de materiales.

Programas, Redes y Planes

Esta SA no tiene vinculación con Programas, Redes y/o Planes

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 6 / Are you talking to me?

2ª mayo – 3ª junio
10 sesiones
Tercer Trimestre

Con esta SA el alumnado se aproximará a las técnicas para la comunicación audiovisual a través de elementos gráficos. En los momentos actuales, todas las técnicas para hacer uso de los elementos gráficos en el mundo audiovisual pasan por la digitalización, por lo que no solo se aplicarán herramientas tecnológicas para obtener los elementos gráficos, sino para desarrollar todo tipo de tareas asociadas a los productos audiovisuales. Las seis tareas que conforman esta SA son:

- La comunicación visual
- El significado en el arte
- El arte y los símbolos
- La televisión
- El guion audiovisual
- El arte y las nuevas tecnologías

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
5 6 7	5.1 6.1 6.2 7.1	CCL2 CPSAA3 CD5 CCEC3	I.1 / II.1 / IV.1	Observación sistemática Análisis de producciones	Escalas de valoración Cuestionario Rúbrica	Dibujos digitales Dibujo Montaje Exposición Debate Fotografía
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
Fotografía con significado exhortativo Letras de alfabeto ilustrado Imagen con significado simbólico Trabajo con croma Corto					Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	



Diseño de marca

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV / SINE / EXPO / IGRU / END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos	PGRU / GHET / GGRU / TIND / GEXP	Aula Casa Centro	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom Dispositivos móviles Presentaciones de diapositivas preparados por el profesor/a Vídeos Material para colorear, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla y rotuladores Aplicación GIMP Aplicación Storyline Aplicación Chromavid
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Igualdad de género, diversidad de género, interculturalidad y reutilización de materiales.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA no tiene vinculación con Programas, Redes y/o Planes				
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:		Tecnología		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			



SABERES BÁSICOS

- I. Patrimonio artístico y cultural
 1. Análisis de manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
 1. Análisis de la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
 2. Selección y descripción de la composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- III. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
 1. Estudio de factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
 2. Construcción de polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos: del pentágono hasta el octógono.
 3. Uso de técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- IV. Imagen y comunicación visual y audiovisual
 1. Uso de la Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
 2. Aplicación de técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje, incluidos los más cercanos.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE PARA 3ºESO

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 los factores históricos, sociales y culturales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo de manera oral, escrita o gráfica sus particularidades, con interés, respeto y actitud cooperativa, desde una perspectiva de género, para entender cómo se convierten en el testimonio valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y 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, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, participando activamente en el trabajo en grupo, expresando hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de manera oral, escrita y gráfica, 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 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 actitud cooperativa manifestando una mirada estética hacia el mundo, respetando y disfrutando 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 oral, escrita y gráfica, y de manera individual, grupal o colaborativa, así como analizándolas y explicándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CC1, CC3



<p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, a través del análisis y de la explicación de diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, incluidas las contemporáneas, y del uso de diferentes herramientas digitales, en cualquier medio o soporte, compartiendo con respeto impresiones y emociones, y expresando la opinión personal de forma abierta, para fomentar la curiosidad y la creatividad.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2</p>
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	
<p>4.1. Reconocer e interpretar los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, utilizando textos orales, signados, escritos o multimodales, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando, 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.</p>	<p>CCL2, CD1, CD2</p>
<p>4.2. Analizar especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias, 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.</p>	<p>CPSAA3, CC3, CCEC2</p>
<p>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.</p>	



<p>5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, escogiendo diversas herramientas, técnicas y soportes de acuerdo a las necesidades, archivándolos para su reutilización, con respeto a la propiedad intelectual y con actitud cooperativa y respetuosa, y desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica, para potenciar la autoconfianza.</p>	<p>CCL2, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>
<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, con actitud cooperativa y respetuosa, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito, 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.</p>	<p>CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC4</p>
<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	
<p>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 sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CC1</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 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, con creatividad y de forma consciente, de manera individual, grupal y colaborativa, valorando la importancia de la sostenibilidad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales 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>CCL2, 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, organizando y desarrollando las diferentes etapas y teniendo en consideración las características del público destinatario, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.</p>	<p>STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5</p>
<p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas y culturales, realizadas de forma individual o colectiva, con actitud respetuosa y cooperativa, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender, utilizando aplicaciones informáticas y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen, para reconocer los errores y buscar las soluciones y las estrategias más adecuadas con la intención de mejorarlas.</p>	<p>CCL1, CPSAA3, CPSAA5, CE3</p>