None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Programación Didáctica

2º de ESO - Taller de Plástica, Visual y Audiovisual

Taller de Plástica, Visual y Audiovisual - 2º de ESO

I.E.S. Francisco Tomas y Valiente (26003581) 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2025

Finalización aproximada: 22-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

María del Carmen García Tudelilla

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Josune Ruiz Carrillo Martínez
- María del Carmen García Tudelilla

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad

Teniendo en cuenta la normativa específica de atención a la diversidad en la comunidad de La Rioja, se hace necesario establecer unos principios que rijan la atención a la diversidad.

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.

- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).

- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.).

- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.

- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.

- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.

- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Necesidades individuales

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en

su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).

- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).

- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.

- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.

- Determinar el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.

La labor del profesorado de estos alumnos irá encaminada siempre a la consecución de los aprendizajes definidos para todo el grupo y se establecerán adaptaciones no significativas que permitan acceder a los alumnos a los aprendizajes, esta labor supone atender y dar respuesta a las necesidades educativas concretas del alumnado para que adquiera las competencias básicas.

1. **Medidas de refuerzo educativo**

Dirigidas a los alumnos o grupos con problemas o dificultades de aprendizaje ordinarios en los aspectos básicos e instrumentales del currículo y que no hayan desarrollado convenientemente los hábitos de trabajo y estudio y a los alumnos que promocionen con materias pendientes, así como a aquellos que presenten otra circunstancia que, a juicio del tutor y de la Jefatura de Estudios, justifiquen convenientemente su inclusión en estas medidas.

2. **Medidas curriculares:**

- *Adaptaciones no significativas* realizadas por el profesor habitual. Esto se concretará con una adecuada selección de materiales, recursos y actividades, en el aula y fuera de ella, con distinto grado de dificultad, buscando la estimulación de estos alumnos.

- *Adaptaciones significativas* realizadas con el profesor de apoyo y orientación: consisten en la adecuación de los objetivos educativos, la eliminación o inclusión de determinados contenidos esenciales y la consiguiente modificación de los criterios de evaluación. Son adaptaciones curriculares individualizadas

Organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores

Aquellos alumnos que tengan la materia de Educación Plástica y Visual de 1º ESO deberán presentar a lo largo de curso una serie de actividades, tareas y proyectos que se indicarán al comienzo de curso.

Libros o materiales van a ser utilizados para el desarrollo de la materia

Nombre	ISBN
Aplicación TEAMS Medios Audiovisuales y recursos digitales Ordenador de aula, chromebooks y aula de informática	
No existe libro de la materia	

Actividades extraescolares/complementarias que se van a llevar a cabo

Nombre	Inicio	Fin
Cerámica "Miradas"	01/02/2027	30/10/2026
Clase de cerámica, en la que un artista de Navarrete nos habla sobre su trabajo y realiza un taller con nosotros.		

Observaciones generales de la programación

Durante este curso académico en la materia de Educación Plástica y Visual se va llevarán a cabo **diferentes tipos de actividades** y **proyectos creativos**. Los procedimientos y porcentaje de la calificación con los que se van a valorar son:

- pruebas de ejecución o éxamen (20%): este tipo de actividades serán pautadas y dirigidas por el profesor de la materia
- comportamiento y actitud (20%)
- presentación de un producto y láminas(60%): en estas actividades el alumno deberá demostrar su capacidad en la materia y desarrollar sus habilidades y competencias artística.

El **cuaderno o carpeta personal** debe guardarse con todos los trabajos, proyectos y actividades desarrolladas hasta final de curso. Si se reclama la nota final, el alumno aportará todos los trabajos si no, sólo se tendrán en cuanto los registros del profesor.

Para poder alcanzar una calificación positiva en la materia el alumno deberá:

1. **Entregar todos** los trabajos, actividades, proyectos y productos en el plazo señalado por el profesor ya que el retraso injustificado es un agravio comparativo para el resto de los compañeros. No se recogerán trabajos fuera del plazo señalado (SIN JUSTIFICACIÓN). Los trabajos deberán llevar nombre y apellidos, curso y fecha.
2. Llevar siempre a clase el material necesario.
3. Realizar su trabajo diario en clase; con la posibilidad de ser completado en casa si así lo decide el profesor. El profesor observará y asesorará al alumno en la realización de estos trabajos.
4. El trabajo debe ser imaginativo y personal. No se admitirán, proyecto y ejercicios que no sean originales. NO SE ADMITEN COPIAS NI APROPIACIONES. Si se diera el caso será motivo de suspenso de ese proyecto y el alumno deberá repetirlo
5. La evaluación será continuada. El alumno deberá entregar a lo largo del curso y en los días señalados una serie de ejercicios, relacionados con los saberes del curso. Estos ejercicios se valorarán atendiendo a los criterios de evaluación marcados en el decreto correspondiente.

Criterios de recuperación

Cuando un alumno no haya alcanzado una evaluación positiva, tendrá que realizar los trabajos y proyectos correspondientes en la siguiente evaluación. Para superar la materia al final de curso se deben entregar todos las actividades y proyectos creativos, así como el cuaderno completo.

Unidades de programación

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de compentecias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	**20,83%**
Revisión del cuaderno o producto:	**57,29%**
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	**21,88%**

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Taller de Plástica, Visual y Audiovisual de 2º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2025	1.- Geometría, trazados y redes modulares	29

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
08-01-2026	2.- Expresión y Color	20
31-03-2026	3.- Comunicación Visual, Audiovisual y Diseño	22

1.- Geometría, trazados y redes modulares (29 periodos)

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

Geómetras y Exploradores del Espacio

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

A. Patrimonio artístico y cultural. Contextos y referentes

- La geometría como recurso de organización visual en manifestaciones artísticas, arquitectónicas y de diseño de diferentes épocas y culturas.
- Observación y análisis de ejemplos de composiciones geométricas y modulares presentes en el entorno cotidiano, artístico y tecnológico.
- Valoración de la presencia de formas geométricas en el patrimonio cultural y visual.

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

- El punto, la línea, el plano y las formas geométricas como elementos configuradores de la imagen.
- Relaciones entre formas: proporción, equilibrio, simetría, ritmo, repetición y contraste.
- La geometría como lenguaje visual para representar y organizar el espacio.
- Composiciones basadas en estructuras geométricas y redes modulares.

C. Técnicas gráfico-plásticas y procedimientos de representación

- Utilización correcta y segura de los instrumentos de dibujo técnico: regla, escuadra, cartabón, compás y transportador.
- Construcción de trazados geométricos básicos:
  - Rectas paralelas y perpendiculares.
  - Mediatrices y bisectrices.
  - División de segmentos.
  - Construcción de polígonos regulares.
  - Circunferencias y estructuras geométricas básicas.
- Aplicación de procedimientos técnicos en producciones personales.

D. Proyectos de creación visual y plástica

- Experimentación con módulos geométricos para generar composiciones bidimensionales.
- Diseño de redes modulares y patrones decorativos.
- Aplicación de procesos creativos para resolver retos visuales mediante recursos geométricos.
- Elaboración individual y cooperativa de proyectos gráfico-plásticos que integren precisión técnica y creatividad.

E. Procesos, estrategias y actitudes

- Planificación y desarrollo de proyectos artísticos sencillos.
- Uso responsable de materiales, instrumentos y espacios de trabajo.
- Perseverancia, autonomía y capacidad de mejora ante los errores propios del proceso de aprendizaje.
- Participación activa en trabajos cooperativos respetando las aportaciones del grupo.
- Valoración de la geometría como herramienta de expresión, comunicación y creación artística.

En esta Unidad desarrollaremos diferentes metodologías, combinando lo tradicional con la innovación:

1. Clase tradicional de charla del docente. No queremos obviar esta metodología ya que nos ayudará a esbozar las líneas maestras de los saberes básicos que se trabajarán. Se apoyará esta clase con presentaciones, videos e imágenes

complementarias.

2. Metodología ABP. Trabajo por proyectos. Esta metodología será principal en esta UP, ya que el reto lanzado será trabajado a lo largo de las sesiones intercalando la propia investigación y el trabajo colaborativo.

3. **Gamificación. La situación se plantea como una misión en la que el alumnado progresa superando retos y obteniendo reconocimientos.**

4. **Aprendizaje basado en competencias. El concepto de partida es aquello de saber para obrar. El objetivo no es solo proporcionar conocimientos sino, sobre todo, desarrollar habilidades y consolidar hábitos de trabajo. Para ello, partiendo siempre del currículo académico, a partir de un proceso de aprendizaje basado en competencias se enfocan las clases de manera alternativa, con una dimensión más práctica y tangible.**

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumnado creará una composición artístico-geométrica

La composición deberá integrar de forma adecuada:

- Trazados geométricos básicos (paralelas, perpendiculares, mediatrices y bisectrices).
- Polígonos regulares construidos con instrumentos de dibujo.
- Redes modulares y patrones geométricos.
- Elementos de organización espacial basados en la geometría.
- Uso creativo del color y de los elementos gráficos para enriquecer la propuesta visual.

El producto final irá acompañado de una breve explicación escrita o presentación oral en la que el alumnado describirá los elementos geométricos empleados y justificará las decisiones estéticas adoptadas durante el proceso de creación.

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

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

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

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

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

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

Nombre de la actividad

En esta situación de aprendizaje, el alumnado se convierte en un equipo degeómetras expertos encargado de resolver desafíos relacionados con la construcción de figuras, trazados geométricos y diseño de composiciones modulares. A través de la exploración, la experimentación y la creación artística, desarrollará destrezas técnicas y creativas utilizando los instrumentos de dibujo técnico como herramientas fundamentales para representar y organizar el espacio.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y comportamiento	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (**1**) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Prueba	4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (**1**) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (**1**)
Revisión del cuaderno o producto	Proyectos artísticos y láminas	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (**1**) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (**1**)

2.- Expresión y Color (20 periodos)

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

El Color de las Emociones

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

A. Cultura visual y artística

- El color en el arte y en la comunicación visual.
- Análisis de obras artísticas en las que el color tiene una función expresiva.
- Valoración de diferentes formas de expresión artística vinculadas a las emociones y sensaciones.

B. Elementos del lenguaje visual

- El color como elemento configurador de la imagen.
- Colores primarios, secundarios y terciarios.
- Círculo cromático.
- Gamas cálidas y frías.
- Armonías y contrastes cromáticos.
- Valor expresivo, simbólico y comunicativo del color.
- Relaciones entre color, forma y composición.

C. Técnicas y procedimientos gráfico-plásticos

- Experimentación con técnicas secas y húmedas.
- Mezcla y aplicación del color mediante diferentes materiales.
- Uso de procedimientos plásticos para expresar ideas, emociones y mensajes visuales.
- Selección de recursos cromáticos adecuados a una intención comunicativa.

D. Proyectos de creación

- Desarrollo de proyectos artístico-plásticos individuales.
- Planificación del proceso creativo mediante bocetos previos.
- Aplicación de soluciones personales y creativas.
- Presentación y comunicación del proceso seguido y del resultado obtenido.

E. Procesos y actitudes

- Curiosidad y experimentación con el lenguaje visual.
- Respeto por las producciones propias y ajenas.
- Autonomía y perseverancia durante el proceso creativo.
- Participación activa en actividades individuales y cooperativas.

En esta Unidad desarrollaremos diferentes metodologías, combinando lo tradicional con la innovación:

1. Clase tradicional de charla del docente. No queremos obviar esta metodología ya que nos ayudará a esbozar las líneas maestras

de los saberes básicos que se trabajarán. Se apoyará esta clase con videos e imágenes complementarias.

2. Metodología ABP. Trabajo por proyectos. Esta metodología será principal en esta UP, ya que el reto lanzado será trabajado a lo largo de las sesiones intercalando la propia investigación y el trabajo colaborativo.

3. Aprendizaje basado en competencias. El concepto de partida es aquello de saber para obrar. El objetivo no es solo proporcionar conocimientos sino, sobre todo, desarrollar habilidades y consolidar hábitos de trabajo. Para ello, partiendo siempre del currículo académico, a partir de un proceso de aprendizaje basado en competencias se enfocan las clases de manera alternativa, con una dimensión más práctica y tangible.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumnado realizará un autorretrato expresivo en el que represente una emoción o estado de ánimo utilizando los elementos básicos de la expresión plástica y los recursos del color. No se busca un retrato realista, sino una representación creativa en la que las líneas, formas, texturas y colores transmitan una emoción concreta.

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

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

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

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

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

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

Nombre de la actividad

Autorretrato emocional en color

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y comportamiento	2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (**1**) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (**1**)
Revisión del cuaderno o producto	Proyecto artístico y láminas	1.1.- . Analizar diversas producciones artísticas y de la cultura visual, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales y de manera crítica con la posible presencia de estereotipos. (**1**) 2.1.- Experimentar, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios, exteriorizando sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales. (**1**) 2.2.- Realizar de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (**1**) 3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Prueba	4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (**1**) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (**1**)

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

3.- Comunicación Visual, Audiovisual y Diseño (22 periodos)

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

Comunicación audiovisual y diseño

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

A. La imagen y los lenguajes visuales y audiovisuales.

A.1. Lectura de imágenes y sintaxis de los lenguajes visuales.

A.2. El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.

A.3. La expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes. Interpretación plástica de obras de arte.

A.4. El grafiti, objetivo y consecuencia social.

A.7. Estructuras del lenguaje audiovisual y de sus géneros.

A.8. Fundamentos del diseño. Campos del diseño: arquitectónico, gráfico, industrial.

A.9. La imagen digital.

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

B.1. Técnicas y materiales grafico-plásticos (bidimensionales y tridimensionales).

B.2. Instrumentos en la representación gráfico-plástica.

B.3. Técnicas y soportes químicos, magnéticos y técnicas de la imagen fija y en movimiento.

B.4. Los formatos digitales.

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

C.1. Estilos y tendencias en las artes visuales. El patrimonio artístico y cultural.

C.2. Fases de una obra. Boceto, guion, maqueta. Realización. Acabado.

C.3. Fases de un proyecto técnico. Croquis. Proyecto. Presentación final.

En esta Unidad desarrollaremos diferentes metodologías, combinando lo tradicional con la innovación:

1. Clase tradicional de charla del docente. No queremos obviar esta metodología ya que nos ayudará a esbozar las líneas maestras de los saberes básicos que se trabajarán. Se apoyará esta clase con presentaciones, videos e imágenes complementarias.

2. Metodología ABP. Trabajo por proyectos. Esta metodología será principal en esta UP, ya que el reto lanzado será trabajado a lo largo de las sesiones intercalando la propia investigación y el trabajo colaborativo.

3. Aprendizaje basado en competencias. El concepto de partida es aquello de saber para obrar. El objetivo no es solo proporcionar conocimientos sino, sobre todo, desarrollar habilidades y consolidar hábitos de trabajo. Para ello, partiendo siempre del currículo académico, a partir de un proceso de aprendizaje basado en competencias se enfocan las clases de manera alternativa, con una dimensión más práctica y tangible.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Diseñar para comunicar

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

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

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

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

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

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

Nombre de la actividad

El alumnado se enfrenta al reto de diseñar una campaña visual para promocionar una actividad del centro educativo (semana cultural, jornada deportiva, exposición artística, campaña medioambiental, etc.). A través del análisis de imágenes, carteles, logotipos y mensajes publicitarios, aprenderá a utilizar los elementos del lenguaje visual y los principios básicos del diseño para crear mensajes claros, creativos y eficaces.

El producto final consistirá en el diseño de un cartel publicitario acompañado de un logotipo o imagen identificativa que comunique visualmente el mensaje elegido.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud y comportamiento	3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (**1**)
Revisión del cuaderno o producto	Proyecto artístico y láminas	3.1.- Elaborar producciones artísticas con creatividad, ajustadas al objetivo propuesto y experimentar con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, y esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (**1**) 4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (**1**)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Prueba	4.1.- Desarrollar proyectos con una intención artística y comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje plástico, visual y audiovisual, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas. (**1**) 4.2.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (**1**)

Anexo I - Cálculo de calificaciones

Listado de competencias específicas

La superación de Taller de Plástica, Visual y Audiovisual implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumunos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Taller de Plástica, Visual y Audiovisual .

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

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

$$\text{calificación Taller de Plástica, Visual y Audiovisual} = \frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,
En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,
...
CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

Peso asociado a cada criterio de evaluación

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

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

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

$$\text{calificación CE4} = \frac{CEV4.1 \times 1 + CEV4.2 \times 1}{1 + 1}$$

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