

PROGRAMACIÓN DOCENTE

LOMLOE 2025-26

IES DAVID VÁZQUEZ MARTÍNEZ

DEPARTAMENTO DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS

AD- 4º ESO

JEFA DE DEPARTAMENTO: Verónica Miranda Fernández

APROBADA EL 30 DE OCTUBRE POR EL CLAUSTRO Y EL CONSEJO ESCOLAR

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. ASPECTOS ORGANIZATIVOS	11
3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO DE CADA MATERIA EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	14
4. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	16
5. MEDIDAS A LA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	18
6. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	22
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	23
8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	24
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	25

1. INTRODUCCIÓN.

Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria en el Principado de Asturias. Artículo 50

En el mundo de las imágenes en el que vivimos resulta indispensable conocer los mensajes icónicos y audiovisuales mediante los cuales establecemos y mantenemos contacto con los demás, así como también el reflexionar sobre estos sistemas de comunicación, descubrir sus potencialidades, valorarlos y utilizarlos en beneficio propio y ajeno.

El desarrollo actual de las tecnologías de la comunicación y de la información ha invadido de modo creciente nuestro espacio público y privado. Esta circunstancia plantea al receptor un desafío: formarse adecuadamente para ser capaz de analizar esos mensajes, procesar críticamente la información que recibe y crear sus propios mensajes.

Se impone que durante la ESO, el alumnado reciba la formación necesaria para ir conociendo, tratando, interpretando, interaccionando y reproduciendo, en la medida de lo posible, el mundo que le rodea, un mundo plagado de mensajes visuales. Las imágenes muestran y ocultan a la vez la realidad del entorno y actúan de manera inmediata sobre el deseo y no sobre la razón.

La madurez personal, social y moral del alumnado en el presente siglo, tiene que ver con la posibilidad de emitir juicios personales y de asumir sus responsabilidades sociales, para lo que se necesita una alfabetización mínima en los mensajes icónicos y en los procesos de producción y transmisión de la información en el contexto internacional.

Por otra parte, en esta materia, el alumnado deberá utilizar los medios y las nuevas tecnologías, conocer sus implicaciones artísticas, sociales y culturales, y sus aplicaciones en el ámbito laboral, social. Mediante el conocimiento de estos medios, y dentro del carácter orientador que tiene esta materia optativa, se pretende facilitar su incorporación a profesiones de futuro ligadas con las nuevas tecnologías.

En esta materia propuesta, Arte Digital, estrechamente relacionada con las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística, se integran todas las dimensiones de la imagen (plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática) y también su forma, que varía según, técnicas y herramientas y formatos utilizados, bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevan a cabo fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos, acerca de cuestiones generales o personales. Será necesario pues, que el alumnado se informe y se interroge sobre la situación a la que se enfrenta, y deberá investigar sobre las soluciones que diferentes artistas han dado a lo largo de la historia ante esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo

nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, constituye una fuente de enriquecimiento.

Dicho análisis proporciona al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, facilita el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas. Igualmente, la práctica artística hace que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentando su autoafirmación, el desarrollo de valores personales, la construcción de su identidad, a tomar decisiones con responsabilidad y a tener en cuenta la opinión de otras personas, aumentando su sentido del compromiso y su capacidad de trabajo colaborativo.

Durante el proceso creativo, es importante también distinguir la creación de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tienen unos propósitos comunicativos concretos y que implican un mensaje y unas personas destinatarias previamente definidas. En ambos casos, en la materia de Arte Digital se presta especial atención a la búsqueda de la creatividad, la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y la innovación mediante medios visuales y audiovisuales.

Engloba la posibilidad de superar estereotipos culturales y sexistas, prejuicios y barreras sociales, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de la identidad individual y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con otras personas a través de un lenguaje universal. Para ello es indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen.

La inclusión de la materia de Arte Digital en el Currículo de 4º ESO y en el Departamento de Enseñanzas Artísticas y Dibujo se justifica desde el punto de vista académico, por la necesidad de desarrollar en el alumnado su capacidad de expresión, creatividad, análisis, sentido crítico, apreciación y categorización de las distintas creaciones artísticas, mensajes audiovisuales y multimedia implicando la realización de tareas significativas conectadas con el mundo real y en especial artístico, culminando en resultados reales generados por ellos mismos.. Sirve así de continuación y especialización con el Currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º y Expresión Artística de 4º de ESO puesto que la carga horaria en estos cursos es insuficiente para poder profundizar en el aprendizaje de los distintos programas de creación y manipulación de imágenes fijas y en movimiento, y como paso previo a la realización del Bachillerato Artístico y de diversos Ciclos Formativos (Artes gráficas, comunicación, imagen y sonido...)

2.- OBJETIVO

La materia de Arte Digital en la Educación Secundaria Obligatoria tiene como objetivo servir de complemento y especialización del Currículo de Expresión Artística de 4º de ESO y facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación digital y audiovisual, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicando al alumnado emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

La enseñanza de esta materia optativa en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las

distintas capacidades. Se tratarán temas como la creación de proyectos sostenibles, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y a una educación ambiental del alumnado. Asimismo, se fomentará la prevención de la violencia de género, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Una educación competencial se debe orientar hacia la adquisición de habilidades complejas que son esenciales en la adaptación del alumnado a un entorno en continuo cambio.

3.-CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

PERFIL COMPETENCIAL DE MATERIA

El perfil competencial de materia pretende ser un punto de reflexión y análisis que nos permita identificar y concretar las interacciones entre las competencias clave y los diferentes elementos curriculares (descriptores operativos, competencias específicas y criterios de evaluación). Este perfil competencial se puede enriquecer, añadiendo nuevos descriptores operativos, en función de cómo se implementen las situaciones de aprendizaje en el aula. La propuesta que se presenta ha sido elaborada a partir del currículo de mínimos del Ministerio.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1

(Corresponde con la Competencia Específica 3 de Expresión Artística)

1. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, mediante exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas empleadas en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es un vídeo creado y difundido por las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente formal. Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. El uso creativo de los medios, técnicas y formatos audiovisuales en un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y aplicar lo más adecuado a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Descriptores operativos: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

(Corresponde con la Competencia Específica 4 de Expresión Artística)

2. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, con intención previas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y considerando las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional derivadas de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo. Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Descriptorios operativos: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

4.- METODOLOGÍA

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia son necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales alternativos y medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser sugerentes e inclusivas vinculadas a contextos cercanos que desarrollen su creatividad, su identidad personal, sin estereotipos de género y su autoestima y considerar las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, para que permitan aprender significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora.

Así planteadas, estas situaciones se alinean con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, oportunidades de aprendizaje flexibles y accesibles acordes a las necesidades, características y ritmos de aprendizaje del alumnado, contribuyendo a la equidad y la calidad educativa.

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

De esta manera, contribuyen al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y conducta creativa.

La materia de Arte Digital contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo, establecidas en el presente Decreto, entendidas como capacidades que debe desarrollar el alumnado para aplicar los saberes básicos de la materia y lograr la realización satisfactoria de las actividades propuestas. Este aprendizaje competencial se desarrollará en propuestas dinámicas participativas diversas, que permitan al alumnado desarrollar proyectos, exposiciones, actividades o tareas variadas, favoreciendo diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, cooperativo o colaborativo, permitiendo asumir responsabilidades personales y grupales a través de metodologías activas o el trabajo por proyectos.

La figura docente se convierte en promotora y facilitadora de los diferentes diseños de situaciones de aprendizaje que se propongan. En este contexto metodológico son recomendables los instrumentos que posibiliten la evaluación continua y formativa, que permitan compartir resultados de aprendizaje, haciendo al alumnado partícipe en el seguimiento y evaluación de sus propios logros favoreciendo la autoevaluación y la coevaluación.

La **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)** se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias que permiten el uso del lenguaje verbal y escrito como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos.

Permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, etc.) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen. Dota de herramientas para comunicarse creativamente y también apoya el desarrollo del pensamiento propio y la construcción crítica de conocimiento, vinculada a la reflexión y que debe evitar la manipulación o desinformación.

Por ello, el Arte Digital trata sobre diversos lenguajes artísticos, plásticos y visuales, que tienen carácter universal, contribuyendo a adquirir la competencia en comunicación lingüística en cuanto que favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación. Aprender a mirar pone en juego el discurso, el argumento, la escucha activa, el diálogo. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo igualitario y no sexista a discriminatorio a través del lenguaje plástico.

Asimismo, favorece la comprensión y expresión oral y escrita en otras lenguas al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística relacionándolo con la **Competencia Plurilingüe (CP)**.

Aprender a desenvolverse con comodidad mediante el lenguaje simbólico y profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante el diseño, la geometría y la representación objetiva de las formas, orienta a que el alumnado adquiera la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM). El Arte Digital debe contribuir a que el alumnado adquiera un punto de vista científico, conociendo las aportaciones tanto de hombres como de mujeres en esta disciplina, intentando superar los prejuicios de género. Contribuye a la adquisición de esta competencia mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el

descubrimiento, el análisis y la reflexión posterior. También introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

El uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que, a su vez, colabora en la mejora de la **Competencia Digital (CD)**. Nuestro alumnado conforma su identidad a través de la comunicación y la información digital. La importancia de los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de esta competencia desarrollando capacidades como las técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones fomentando una actitud crítica. Debemos entrenar una mirada proactiva y crítica para corregir situaciones de desigualdad en el ámbito digital.

A la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) se contribuye a favorecer la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica concienciar las propias capacidades y recursos y aceptar los desaciertos como instrumentos de mejora.

La materia es un buen vehículo para el desarrollo de la Competencia Ciudadana (CC), ya que la creación artística es un trabajo en equipo y la participación social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad promoviendo valores democráticos e igualitarios y una ciudadanía responsable, crítica y sensible, y se contribuirá a adquirir habilidades sociales.

El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, exige tomar iniciativa y decisiones constantes, afianzar la identidad y autonomía, gestionar recursos y aceptar las diferencias. El Arte Digital colabora en gran medida en la adquisición de la **Competencia Emprendedora (CE)**, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un acto.

Ello significa saber planificar estrategias para alcanzar un objetivo previsto. Se promueven valores como la capacidad creadora y de innovación, la imaginación, el sentido crítico y la responsabilidad. La competencia que se vincula de forma más específica a este ámbito de conocimientos es la conciencia y expresiones culturales.

La Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC), una de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, implica, comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan creativamente y se comunican en las distintas culturas, así como mediante artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o desempeñar una función en distintas formas y contextos, y enriquecer la identidad mediante el diálogo intercultural.

Integra no solo la dimensión comunicativa, sino también los aspectos históricos e interculturales que conducen al alumnado a conocer, comprender y respetar la diversidad artística y cultural presente en su entorno aprendiendo a valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.

En cada propuesta didáctica se establece el nexo entre los saberes básicos desarrollados y las capacidades que pretende desarrollar el currículo, es decir, los métodos pedagógicos y las estrategias necesarias en todo proceso de enseñanza aprendizaje— El proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser organizado en base a una progresión adecuada de los saberes básicos y

competencias alcanzada por el alumnado.

Conviene destacar unos principios metodológicos considerados esenciales para orientar la práctica docente de proyectos artísticos para lograr lo establecido en este currículo.

La metodología debe tener en cuenta propuestas y modelos organizativos que, generalizados al contexto de aula, permitan la presencia, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado. Por ello, se debe buscar la personalización de la respuesta educativa, teniendo en cuenta el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**. Este diseño se basa en tres principios que contempla múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende), múltiples formas de representación de la información (el qué se aprende) y múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende), de manera que se conecte con los centros de interés del alumnado, así como con la programación multinivel de saberes básicos del área. Este diseño promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado. La diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en el aula han de entenderse como factores enriquecedores del proceso de enseñanza-aprendizaje y es a través de los principios, del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), como se puede lograr la equidad para todo el alumnado.

El uso de estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado permitirá alcanzar los saberes básicos de forma guiada. Las actividades del aula pueden organizarse creando un ambiente de trabajo que posibilite diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo tanto el trabajo individual como el cooperativo.

Otras actividades pueden implicar la realización de un proyecto a partir de una idea inicial, que permita al alumnado participar en él con creatividad, desarrollando su sentido de la iniciativa y un carácter emprendedor y habilidades de carácter social y cívico.

El diseño de actividades orientadas a estimular el interés por la investigación y la lectura, en las que tengan que defender y justificar de forma oral y escrita sus producciones, favorece la mejora de las competencias comunicativas.

De igual modo, la planificación de actividades variadas facilita las posibilidades de experimentar con diferentes materiales y vincularlas tanto al aula como al entorno en que vive cada estudiante y a los medios de comunicación y de tratamiento de la información que tienen a su alcance. La graduación de los procedimientos, técnicas gráfico-plásticas y métodos de trabajo pueden organizarse según la dificultad y grado de experimentación de las alumnas y los alumnos, para que los resultados sean motivos.

El alumnado requiere de ciertos aspectos teóricos antes de ser capaz de producir o apreciar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista práctico. La adquisición de los conocimientos, de las destrezas y de las competencias ha de producirse desde la experiencia, la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

Por último, hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público.

De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la

inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus desaciertos y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

La materia de Arte digital se basa en la metodología de trabajo por proyectos puesto que genera mayor interés en el alumnado, contribuye a desarrollar habilidades y destrezas de orden superior, fomentando entre estudiantes y profesorado el ejercicio del pensamiento crítico, analítico y reflexivo en un ambiente de colaboración. Los alumnos se comprometen más con el aprendizaje cuando pueden profundizar en problemas abiertos para los que no hay una solución predeterminada, pero que se asemejan a los problemas de la vida real.

La metodología será eminentemente práctica y activa. Se valorará el proceso por encima del resultado. Así mismo es pretensión de la asignatura, que las destrezas y conocimientos que los alumnos vayan adquiriendo los pongan en relación con otras materias incluso en ocasiones coincidiendo con temas tratados por otros profesores o relacionadas con actividades extraescolares del centro. Así se intentará un tipo de enseñanza integradora y global.

Los proyectos propuestos serán flexibles y adecuados al tiempo y medios de que se dispone, y cabe la posibilidad de que distintos grupos trabajen en actividades o procesos de realización distintos al mismo tiempo.

Las actividades y trabajos que se propongan (dentro de una metodología eminentemente práctica) buscarán siempre el equilibrio entre lo conceptual y lo práctico.

Los conceptos proporcionados en clase se definirán de manera simple y precisa según las capacidades de los alumnos.

Las actividades tendrán su tratamiento metodológico en el área, teniendo en cuenta que la destreza manual no es un objetivo prioritario de la asignatura, sino una de las vías de acceso para la comprensión y disfrute de la realidad virtual.

La aplicación de las actividades se hará teniendo en cuenta los diferentes niveles de aprendizaje de los alumnos. De este modo y según su interés y capacidad, podrán ampliar y mejorar los resultados de acuerdo con su sensibilidad y creatividad personales.

Se fomentará la experimentación y creatividad en las actividades que por su contenido sean idóneas

Los saberes básicos, los criterios de evaluación, las situaciones de aprendizaje y las competencias de la materia Arte Digital, están distribuidos en dos proyectos:

- **1. La imagen en movimiento:** animación por ordenador en 2D, creación de cortometrajes y video arte. Se pretende experimentar con programas de animación y video para el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.
- **Proyecto 2. Manipulación de la imagen digital:** retoques fotográficos, fotomontajes, poemas visuales y diseño gráfico. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el que se analizan las imágenes que nos rodean usando las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

2. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

Organización, funcionamiento y coordinación.

El Departamento de Artes Plásticas y Dibujo está integrado por dos profesoras una con plaza fija en el centro y otra de interina. El Departamento, a lo largo del curso y en las reuniones celebradas semanalmente, realizó el seguimiento de las programaciones de los diferentes cursos y asignaturas reflejando en actas mensuales o semanales las diferentes aportaciones realizadas por los profesores encargados de las materias. Según esto podemos señalar que:

- Se han llevado a cabo pruebas iniciales en los grupos de ESO.
- Se han evaluado las pendientes de ESO
- Se prepararon actividades de sustitución para posibles ausencias del profesorado del Departamento.
- Se ha adaptado las programaciones para LOMLOE

Propuestas a partir del análisis de la memoria final del curso anterior y de los procesos de evaluación inicial.

- Ha sido controlada la asistencia del alumnado y se notificaron las ausencias estableciendo contacto con los padres o familias.
- La distribución de contenidos y objetivos se considera la adecuada.
- La metodología empleada es la citada en la programación e intenta ser activa, investigadora, consultiva y potenciadora de las iniciativas de los alumnos, planteando diferentes niveles de dificultad en las actividades realizadas para que los alumnos puedan ampliar progresivamente sus conocimientos.
- Los resultados de las evaluaciones han sido comunicados a los alumnos y se les ha enseñado y explicado los criterios aplicados.
- La utilización de la vía telemática, Teams, Correo Educastur ha sido muy buena por parte del alumnado para la consulta de actividades y para la comunicación con el profesorado.
- La valoración del rendimiento de los alumnos atendidos mediante la docencia compartida ha sido positiva, aunque creemos que para el alumnado es mejor el desdoble (grupos más pequeños y por lo tanto una atención más personalizada mejorando la calidad de la atención a la Diversidad) por supuesto respetando el aula materia para la impartición de la asignatura.
- Las adaptaciones no significativas individualizadas para los alumnos de la ESO con TDHA,

NEAE, TEA, con dificultades de aprendizaje y repetidores ha sido positiva.

Resultados de los procesos de evaluación inicial.

Los resultados de las pruebas iniciales llevadas a cabo durante las primeras sesiones de clase han sido, en general, satisfactorios.

En el grupo de 4º de ESO se realizó una prueba en la que se comprobaron los conocimientos adquiridos en el curso de 1º y 3º eso y que se centraron en una prueba de conocimiento de programas de diseño, fotografía, trazados básicos de diseño, una prueba de conocimiento del movimiento y la aplicación del diseño y la creatividad. En general, los resultados han sido satisfactorios habiendo superado la prueba de manera positiva la mayor parte del alumnado.

Distribución de materias y niveles impartidos.

Esteban Suárez Fernández

CURSO/AREA	Nº Grupos	Horas / grupo	Total horas / semana
Dibujo Técnico 1º Bachillerato	1	4	4
Dibujo Técnico 2º Bachillerato	1	4	4
Tutoría			3
1º eso	3	2	6
AD 4ºeso	1	2	1
TOTAL			19

Verónica Miranda Fernández

CURSO/AREA	Nº Grupos	Horas / grupo	Total horas / semana
4º EAR	1	3	3
3º eso	3	2	6
TUTORÍA			3

Jefe de departamento			3
TOTAL			18

3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO DE CADA MATERIA EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

Los saberes básicos, los criterios de evaluación, y las competencias de la materia Arte Digital, están distribuidos en dos proyectos y una situación de aprendizaje.

- 1. La imagen en movimiento:** animación por ordenador en 2D, creación de cortometrajes y video arte. Se pretende experimentar con programas de animación y video para el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyecto artísticos, tanto propios como colectivos.
- 2. Manipulación de la imagen digital:** retoques fotográficos, fotomontajes, poemas visuales y diseño gráfico. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el que se analizan las imágenes que nos rodean usando las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

La temporalización es orientativa y estará siempre abierta al interés y al grado de implicación del alumnado.

Para la planificación inicial se propone lo siguiente:

4º ESO	
PROYECTOS/SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TEMPORALIZACIÓN
P1:LA IMAGEN EN MOVIMIENTO	1º TRIMESTRE
P2: MANIPULACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL	2º TRIMESTRE
SA: ANIMACIÓN FINAL	3º TRIMESTRE

SABERES BÁSICOS MINÍMOS**Bloque A. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

- A.1.** Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- A.2.** Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- A.3.** Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- A.4.** Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard.
- A.5.** El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- A.6.** Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- A.7.** Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

4. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención

Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

CPSAA1, CCEC3

1.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

CD5, CPSAA3, CCEC4

2. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados

CPSAA3.

2.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

CCL1, STEM3, CE3

2.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

CD3, CPSAA5, CCEC4

PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cada criterio de evaluación se pondera por igual

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

-Tareas y evidencias de evaluación: trabajos prácticos propios de la materia, cuaderno de clase (diario de actividades y organización del trabajo), trabajos en grupo por proyectos, pruebas, trabajos voluntarios, debates y presentaciones orales y digitales en clase.

-Instrumentos de evaluación: rúbricas y anotaciones relativas a la nota de cada actividad y la ponderación de cada criterio evaluado en ella. También se valorará la puntualidad y asistencia a clase, el traer todo el material didáctico necesario, el respeto a los compañeros y al profesor de palabra y obra, la atención y participación en el aula, el realizar y presentar todas las actividades en tiempo y forma, el entregar en tiempo y forma las actividades, el esfuerzo y constancia en la realización de las distintas actividades, la capacidad investigadora y resolutive y el empleo la de la plataforma Teams.

A modo de referencia se pondrán a disposición del alumnado rúbricas que muestren qué se evalúa de cada trabajo.

ACTIVIDADES EL ALUMNADO CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTÍNUA

La falta de asistencia a clase de forma reiterada puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua por lo que el alumnado se someterá a una evaluación extraordinaria que tendrá las siguientes características:

- Entrega de las actividades propuestas a través del correo institucional o de la plataforma Teams.

- Realización de una prueba práctica con medios audiovisuales de carácter conceptual y procedimental.

Estas actividades y pruebas tendrán como referente básico de calificación y promoción expuestas en la programación

5. MEDIDAS A LA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Una de las tareas del profesor consiste en proporcionar a cada alumno/a las herramientas que necesita para desarrollar de forma óptima sus capacidades. La atención a la diversidad requiere una intervención lo suficientemente variada y personalizada como para que cada alumno/a encuentre las condiciones óptimas para desarrollar con éxito su aprendizaje. Por lo tanto, flexibilizar la intervención pedagógica es una condición obligada si se quiere atender adecuadamente a la diversidad del alumnado. Además, las medidas adoptadas deben ayudar a la consecución de las competencias básicas y los objetivos de la Educación secundaria obligatoria, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación.

En principio, las actividades se diseñan para ser realizadas por todo el grupo-clase, pero hay que considerar que los alumnos/as son diferentes en cuanto a su capacidad para aprender, su motivación, su estilo de aprendizaje y sus intereses personales, por eso es importante utilizar diferentes procedimientos metodológicos. La programación personal de cada profesor/a debe tener en cuenta estas diferencias y procurar que todos sus alumnos/as adquieran un nivel de conocimientos y destrezas mínimos al final de la etapa, procurando dar las oportunidades y los medios necesarios para compensar los elementos y destrezas no adquiridos en su momento.

Es conveniente prever, para un mismo contenido, varias actividades de menor a mayor dificultad, eligiendo materiales que ofrezcan diversas actividades graduadas.

También se pueden planificar agrupaciones flexibles (por parejas o en grupos pequeños) para permitir que los alumnos/as interactúen y aprendan unos/as de otros/as. Este tipo de agrupación beneficia tanto a los que “aprenden” como a los que “enseñan”, ya que la diversidad entre niveles y aptitudes se convierte en un instrumento de reflexión para «aprender a aprender».

Ejemplos de medidas concretas que nuestro Departamento pondrá en práctica cuando sea necesario:

- Uso habitual del refuerzo positivo para afianzar la confianza en sí mismo del alumno.
- Apoyo personalizado en el aula.
- Aplicación de la misma actividad para toda la clase, pero aportando ayuda extra o materiales de refuerzo para ciertos/as alumnos/as.

- En caso de problemas auditivos y/o visuales, colocación del alumno en la primera fila y entrega de una copia en dimensiones mayores de las láminas para que pueda trabajar en casa con más tranquilidad.
- En caso de dislexia, prioridad a actividades de expresión oral frente a las escritas.
- Diseño de actividades que cuenten con pasos sucesivos o graduados.
- Elaboración de material que ofrece un abanico de opciones que estén abiertas a las preferencias individuales del alumnado.
- Planteamiento de trabajos que giren en torno al mismo tema, pero permitiendo que cada alumno/a o grupo de alumnos/as siga un recorrido diferente y/o practique destrezas diversas.
- Sustitución actividades por tareas y proyectos que el profesor/a considere más adecuados para el alumno/a.
- Adaptación metodológica de las pruebas de evaluación, y su posible secuenciación en varias sesiones o ampliación del tiempo disponible para realizarlas.
- Ampliación de las actividades y de los contenidos didácticos para aquellos alumnos/as que, debido a su mayor grado de competencia artística, así lo precisen.
- Menor grado de exigencia en la ejecución técnica.
- Priorización de unos objetivos y contenidos sobre otros: cada docente tratará de regular el proceso de consecución de los objetivos, así como el tratamiento de los contenidos, en función de las necesidades personales del alumnado, anteponiendo, en todo caso, los denominados "aprendizajes esenciales".
- Alteración del orden de los contenidos que aparece en la programación, debido a las necesidades de revisión o de esclarecimiento de determinados aspectos que puedan observarse en algún grupo-clase. Si dichas alteraciones son importantes, se harán constar en el seguimiento de la programación que se lleve a cabo en las reuniones del departamento. Asimismo, la secuenciación habitual en el desarrollo de cada unidad de programación podrá ser modificada en los casos que así se requiera, sin necesidad de que conste en acta.
- Entrevista con la familia, si fuera necesario.

En todo momento seguiremos las recomendaciones elaboradas por el Departamento de Orientación, tanto las que se plantean en las Reuniones de Equipos Docentes de principios de curso como las que puedan surgir a posteriori, elaborando si fuera necesario un Plan de Trabajo Individual (PTI).

Las adaptaciones curriculares individuales (ACI) requieren modificaciones específicas de los objetivos, saberes básicos y criterios de evaluación del currículo. En caso de haberlas, su desarrollo se realizará previa evaluación psicopedagógica y dictamen y en ellas tendremos presente siempre, el nivel de competencia curricular inicial del alumno/a para efectuar los cambios que consideremos pertinentes u oportunos. El objetivo es que el alumno/a pueda desarrollar las competencias básicas y conseguir tantos objetivos como sea posible. Se animará a estos alumnos/as a participar, creando un ambiente seguro y motivador a su alrededor. Para ello el profesor/a planificará pequeñas tareas que presenten un reto razonable y asequible para que su autoestima se vea reforzada.

Medidas organizativas: docencias compartidas

Se entiende por docencia compartida la cooperación que se establece en un aula entre dos profesores. Uno de ellos asume el rol de profesor principal mientras que el otro es considerado como profesor de apoyo.

Ajustes razonables o adaptaciones curriculares para el alumnado que presenta necesidad específica de apoyo educativo

Los *ajustes razonables* son las modificaciones y adaptaciones del currículo necesarias y adecuadas que no impongan una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieren en un caso en particular, para garantizar al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo al que se refiere el artículo 71 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales.

En el caso del alumnado con ajustes razonables o adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas. Los ajustes razonables o las adaptaciones curriculares y organizativas que se establezcan en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Ampliaciones curriculares y/o programas de enriquecimiento para el alumnado con altas capacidades intelectuales

A lo largo del curso se propondrá a los alumnos que presentan intereses particulares y que desean ahondar sus conocimientos realizar actividades más elaboradas para la ejecución de actividades de profundización y/o ampliación de la materia.

El plan específico personalizado de cada alumno o alumna que permanezca un año más del mismo curso

En general, consideramos conveniente que los alumnos/as repetidores, si los hay, trabajen sin diferencias con sus compañeros/as, con el fin de que se sientan integrados en el grupo. En cualquier caso, será la profesora quien valore si algún alumno/a precisa la elaboración de un PTI o de actividades de trabajo personal diferentes y/o complementarias con respecto al resto del grupo.

Medidas de refuerzo educativo para el alumnado que no progrese adecuadamente en el proceso de evaluación continua

A lo largo del curso y en especial al final de cada evaluación, se propondrá a los alumnos que presentan dificultades concretas de aprendizaje que realicen actividades de refuerzo, con carácter voluntario.

6. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA

Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI)

El departamento participará en las diferentes actividades que el centro realice para llevar a cabo el cumplimiento del PLEI.

En nuestra asignatura, la lectura se fomenta a diario desde el aula como complemento del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los alumnos se van acercando paulatinamente a distintas tipologías de texto.

Consideramos que desde la materia de EAR se puede llevar a cabo una gran labor para alentar a nuestro alumnado a leer y a expresarse.

- Proyecto interdisciplinar 4ºESO: carrera solidaria

El departamento participará en las diferentes actividades y talleres. Y en el diseño del Logo.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Los centros docentes, en el uso de su autonomía pedagógica y de organización, desarrollarán y completarán el currículo de acuerdo con lo que se establece en el *Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la educación Secundaria obligatoria en el Principado de Asturias* y organizarán las actividades docentes, las formas de relación entre los integrantes de la comunidad educativa y sus actividades complementarias y extraescolares de forma que se facilite el desarrollo de competencias clave y la educación en valores democráticos. De este modo las actividades complementarias y extraescolares contribuirán al desarrollo de las competencias clave.

Las actividades extraescolares están ligadas a uno de los principios metodológicos por el que se establece la ordenación y definición del currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias: fomentar en el alumnado experiencias de comunicación que les permitan aplicar lo que han aprendido a situaciones de comunicación real.

En consonancia con este principio y los objetivos de la materia, se intentarán realizar las siguientes actividades:

- Visita a diferentes museos o talleres.
- Viaje Cultural con pernocta.

No están previstas más actividades complementarias o extraescolares, pero si a lo largo del curso surgiese alguna actividad relacionada con la materia que pudiese ser del interés del alumnado, se contemplaría la posibilidad de llevarlas a cabo.

8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de las actividades se tienen en cuenta los recursos concretos que se van a necesitar, es decir, los materiales que deben tener cada alumno y los recursos didácticos que se encuentran en el centro, en el aula o en el entorno natural y social de los alumnos.

Todos los alumnos deberán disponer del siguiente material:

- USB
- Acceso a la Plataforma Teams y al correo institucional.

Para este curso no se ha implantado ningún libro de texto obligatorio

Los libros y links de internet se pueden consultar para facilitar el trabajo autónomo, estimular las capacidades para trabajar en equipo, potenciar técnicas de indagación e investigación y ayudarles en la resolución de las preguntas y problemas planteados.

Todos estos libros se encuentran en el Departamento, en el aula de Dibujo, o en la Biblioteca estando a disposición de los alumnos para que puedan usarlos en todo momento.

Todos los links de internet se subirán al grupo de Teams estando a disposición de los alumnos para que puedan usarlos en todo momento.

Además de este material bibliográfico y del mobiliario establecido se cuenta con material básico como distintos tipos de piezas e instrumentos de medida para que los alumnos puedan usarlos en la ejecución de las tareas oportunas, plantillas de curvas, lápices de colores, rotuladores, acrílicos, linóleo, revistas, etc.

Procedimientos de evaluación

PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTOS	PERIODICIDAD
Registro del desarrollo de las programaciones y de las posibles incidencias.	- Diario de aula. - Cuaderno del profesorado.	DIARIO
Seguimiento de la programación.	- Registro en Actas	MENSUAL
Análisis de resultados, seguimiento de las medidas de atención a la diversidad y	- Registro en Actas - Informe trimestral	TRIMESTRAL
Ajuste de las programaciones docentes y las medidas de atención a la diversidad a las dificultades detectadas	- Registro en Actas	TRIMESTRAL
Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente	- Registro en Actas - Cuestionario - Informe final.	ANUAL (final)

Resultados obtenidos por el alumnado

MATERIA				GRUPOS			TOTAL EN EL NIVEL
AD				A	B	C	
ETAPA	ESO	NIVEL	4º				19
ALUMNADO APROBADO		Número					
		Porcentaje					
VALORACIÓN		<i>(Excelente >90%, Muy bien 80%-90%, Bien 60%-80%, Regular 40%-60%, Mal <40%)</i>					
OBSERVACIONES / PROPUESTAS DE MEJORA							

MATERIA				GRUPOS			TOTAL EN EL NIVEL
EPVA				A	B	C	
ETAPA	ESO	NIVEL					
ALUMNADO APROBADO		Número					
		Porcentaje					
VALORACIÓN		(Excelente >90%, Muy bien 80%-90%,					
		Bien 60%-80%, Regular 40%-60%,					
		Mal <40%)					
OBSERVACIONES / PROPUESTAS DE MEJORA							

Funcionamiento del Departamento

INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Muy adecuado
• Coordinación de los profesores de un mismo curso/nivel				
• Elaboración y revisión de las programaciones.				
• Actualización de la metodología.				
• Actividades de perfeccionamiento e investigación; participación en la formación en el centro.				
• Seguimiento mensual de la programación.				
• Análisis trimestral de resultados y evaluación.				
• Evaluación final.				
• Formulación de propuestas de mejora a partir de los resultados del alumnado.				

Coordinación y elaboración con el Dpto. de Orientación en prevención y detección de problemas de aprendizaje del alumnado o en programas de Diversificación que le competan.				
Coordinación y colaboración con Dpto Extraescolares.				
Participación en la elaboración e PGA, CCP, PLEI y otros proyectos.				
Formulación de propuestas de mejora, modificación o adaptación de PGA, CCP, PLEI y otros proyectos del centro.				
OBSERVACIONES / PROPUESTAS DE MEJORA				

Programaciones Docentes

INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN	<i>Nada adecuado</i>	<i>Poco adecuado</i>	<i>Adecuado</i>	<i>Muy adecuado</i>
ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO				
Los elementos Curriculares están orientados de una manera práctica hacia la adquisición de las competencias.				
Las unidades de programación cubren todos los criterios de evaluación y saberes básicos del nivel.				
Las secuencias de las unidades de programación se ajustan a los ritmos de aprendizaje del alumnado.				
Se han desarrollado todas las unidades de programación previstas.				
Las situaciones de aprendizaje se adecuan a los centros de interés del alumnado.				
Se han desarrollado todas las situaciones de aprendizaje propuestas.				

EVALUACIÓN				
Los criterios de calificación han sido claros y conocidos por el alumnado y han permitido hacer un seguimiento de su progreso.				
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación que permiten realizar la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.				
METODOLOGÍA Y ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES				
La metodología utilizada garantiza la atención a las diferencias individuales.				
Se han incluido metodologías activas y participativas que cumplan los principios del DUA.				
Los planes de recuperación de las distintas materias se han adaptado a las necesidades del alumnado.				
Las medidas de atención a la diversidad organizativas han sido adecuadas:				
Enumerarlas y valorarlas				
RECURSOS Y MATERIALES				
Los recursos y materiales curriculares utilizados contribuyen al desarrollo de las competencias.				
Se han utilizado recursos variados, incluyendo medios tecnológicos y los recursos del entorno.				
PROGRAMAS DE CENTRO Y AA. CC. EE.				
Se han incluido actividades para desarrollar el PLEI.				
Participación del departamento en los programas y proyectos de centro:				
Enumerar los programas o proyectos en los que se participa :				
Adecuación de las actividades complementarias y/o extraescolares desarrolladas si las hubiera.				
Enumerar las actividades realizadas por el departamento.				

OBSERVACIONES / PROPUESTAS DE MEJORA (se desarrollarán siempre que algún indicador esté por debajo de Adecuado)

Procesos de Enseñanza y la Práctica Docentes

INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Muy adecuado
TEMPORALIZACIÓN (GRADO DE ADECUACIÓN A LO PROGRAMADO)				
Planificación				
Planificación previa siguiendo la programación.				
Reajuste de la temporalización prevista adecuándola a las circunstancias de modo que se trabajen todos los saberes básicos programados.				
EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
Metodología				
Distribución de la clase favoreciendo la metodología elegida.				
Aplicación de una metodología y empleo de materiales didácticos adecuados a los distintos contextos de enseñanza-aprendizaje.				
Motivación				
Fomento de la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje con metodologías y actividades variadas.				
Presentación del plan de trabajo al principio de cada situación de aprendizaje.				
Relación de las unidades de programación con situaciones de la vida real.				
Revisión de los saberes básicos y adaptación y actualización de las actividades y metodologías en función de los resultados obtenidos.				

Seguimiento				
Teniendo en cuenta los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación establecidos en la programación docente, realización del seguimiento del progreso de los alumnos y comprobación del grado en el que se alcanzan los aprendizajes.				
Coordinación con el profesorado de la misma materia del mismo nivel educativo.				
Coordinación con el profesorado que imparte los apoyos ordinarios y/o específicos.				
Información frecuente al alumnado sobre su proceso de aprendizaje.				
Información a la familia.				
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD				
Evaluación diagnóstica para conocer el nivel competencial inicial del alumnado.				
Análisis de los resultados de las distintas evaluaciones y de los informes de los Tutores, Orientación y/o Jefatura de Estudios.				
Valoración de las observaciones y sugerencias de otros miembros del equipo docente.				
Adaptaciones curriculares y/o metodológicas				
Valoración del nivel competencial de los alumnos, sus ritmos de aprendizaje, su capacidad de atención, su grado de motivación, etc., y en función de ellos, adaptación de los distintos elementos del proceso enseñanza-aprendizaje.				
Coordinación				
Coordinación con otros profesionales: profesores de apoyo, PT, AL, para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodologías, recursos...				
OBSERVACIONES / PROPUESTAS DE MEJORA (se desarrollarán siempre que algún indicador esté por debajo de Adecuado)				

