



IES
SANTA CRISTINA DE LENA

PROGRAMACIÓN

4.º DE ESO

EXPRESIÓN

ARTÍSTICA



Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1 Metodología.....	3
1.2 Competencias clave y contribución de la materia a estas	3
1.3 Perfiles competenciales de la materia	5
1.4 Competencias específicas y criterios de evaluación	7
1.5 Saberes básicos	8
2. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	10
3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	11
4. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	20
4.1 Instrumentos, procedimientos de evaluación	20
4.2 Orientaciones sobre el proceso de Evaluación	30
4.3 Criterios de calificación de Expresión Artística	32
5. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	38
5.1 Profundizaciones y refuerzos.....	38
5.2 ACIS para alumnado con NEE o de Altas capacidades.	38
5.3 Programas de refuerzo de materias no superadas.....	39
5.4 Plan específico personalizado para el alumnado que no promoció.....	39
5.5 Plan para recuperar los contenidos del curso en el que se está matriculado.	39
5.6 Otras medidas de atención a la diversidad.....	40
6. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	40
6.1 Medidas previstas para el fomento de la lectura (PLEI)	40
6.2 Plan de digitalización e innovación.....	40
6.3 Coeducación.....	41
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	41
8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	41
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	42
9.1 Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)	42
9.2 Propuestas de mejora	43

1. INTRODUCCIÓN

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el desacierto en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos. La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el perfil de salida del alumno/a al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

1.1 Metodología

En esta materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que lleven a la exploración de diversas experiencias de expresión artística, a través del uso de diferentes materiales, medios, y herramientas, tradicionales y digitales. Deben ser sugerentes, inclusivas y vinculadas a contextos cercanos que estimulen la motivación, la creatividad, ayuden a desarrollar y expresar su identidad personal, libre de estereotipos de género y su autoestima, teniendo en cuenta los intereses del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos. Estas situaciones contribuyen a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas, desarrollar el trabajo en equipo, la autodisciplina, el trato igualitario e inclusivo. Se plantearán propuestas dinámicas, participativas y diversas, para desarrollar proyectos, exposiciones, actividades o tareas variadas, favoreciendo diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos cooperativo o colaborativo, trabajando a través de metodologías activas o el trabajo por proyectos.

1.2 Competencias clave y contribución de la materia a estas

Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) La materia contribuye integrando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y enriqueciendo la comunicación. Muchos de los lenguajes artísticos (comic, video, cine, diseño gráfico, grafiti, etc.) integran el lenguaje oral y escrito con la imagen. Dota de herramientas para comunicarse creativamente y apoya el desarrollo del pensamiento propio y la construcción crítica de conocimiento, vinculada a la reflexión y que debe evitarla manipulación o la desinformación. Aprender a mirar pone en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el diálogo. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo igualitario y no sexista o discriminatorio a través del lenguaje plástico. El arte es una herramienta universal, fundamental en la comprensión global e intercultural y en relación con lo desconocido e imprevisto. Establece diálogo entre culturas y sociedades, integrando dimensiones históricas para valorar y respetar la diversidad cultural o lingüística de la sociedad y fomentando la convivencia democrática. La terminología específica de la materia utiliza palabras de otras lenguas, que se utilizarán de forma habitual en el aula.

Competencia Plurilingüe (CP) 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.

Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM), La materia contribuye a esta competencia en tanto que aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante el diseño, la geometría y la representación objetiva de las formas. La Expresión Artística contribuye 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, demostrando que no existen profesiones masculinas o femeninas. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para las creaciones propias, así como el análisis de obras ajenas.

Competencia Digital (CD) 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 que adquieren los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de esta competencia a través del desarrollo de capacidades como utilizar las diversas 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.

Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios desaciertos como instrumentos de mejora.

Competencia Ciudadana (CC) contribuye en la medida en que la creación artística supone un trabajo en equipo, y una participación activa en la sociedad, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad promoviendo unos valores democráticos e igualitarios y por lo tanto una ciudadanía responsable, crítica y sensible, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Competencia Emprendedora (CE) el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, exige la toma de iniciativa y de decisiones constantes, afianzando la identidad y autonomía, gestionando recursos y aceptando las diferencias. La Expresión Artística 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.

Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) implica, comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos, así como el enriquecimiento de la identidad a través del 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.

1.3 Perfiles competenciales de la materia

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para

comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD1. Realiza búsquedas en Internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

1.4 Competencias específicas y criterios de evaluación

Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3. 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.

3.1. 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.

3.2. 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.

Competencia específica 4. 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

4.1. 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

4.2. 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.

4.3. 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.

1.5 Saberes básicos

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación: procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

- Graffiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
-

Bloque B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- El proceso de creación. Realización seguimiento: guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y la cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de video-arte.
-
-

2. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las Unidades de Programación, en esencia se centran en concretar el currículo en un período temporal específico y en definir las situaciones de aprendizaje que llevamos a cabo con nuestro alumnado.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 • Mi identidad visual. Diseño de un logotipo con geometría	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 • Calendario de texturas. Experimentación con técnicas.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 • Retrato del deportista	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 • Cómic	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 • La foto y la grafía. Campaña publicitaria	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 • Trofeos	

3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Cada unidad de programación podrá contener una o varias situaciones de aprendizaje. Secuenciación y distribución temporal de los diferentes elementos del currículo de las situaciones de aprendizaje distribuida por trimestres.

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1_ MI IDENTIDAD VISUAL: DISEÑO DE UN LOGOTIPO CON GEOMETRÍA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 3. 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.	3.1. 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. 3.2. 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, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4

Competencia específica 4. 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	4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Saberes básicos: U1_ Mi identidad visual: diseño de un logotipo con geometría		
A. Técnicas gráfico-plásticas - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.		

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2: CALENDARIO DE TEXTURAS. EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	
Competencia específica 3. 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.	3.1. 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. 3.2. 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, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 4. 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	4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Saberes básicos: U2_ Calendario de texturas		
A. Técnicas gráfico-plásticas - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación: procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - El proceso de creación. Realización seguimiento: guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.		

- Recursos digitales para la creación de proyectos de video-arte.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3: RETRATO DEL DEPORTISTA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 3. 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.	3.1. 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. 3.2. 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, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 4. 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	4.1. 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 4.2. 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, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

	4.3. 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.	
Saberes básicos: U3_ Retrato del deportista		
A. Técnicas gráfico-plásticas - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención gestión responsable de los residuos. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Recursos digitales para la creación de proyectos de video-arte.		

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: CÓMIC		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

Competencia específica 3. 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.	3.1. 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. 3.2. 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, CPSAA1, CPSAA3 CCEC3, CCEC4
Competencia específica 4. 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	4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Saberes básicos: U2_ Cómic		
A. Técnicas gráfico-plásticas - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación: procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - El proceso de creación. Realización seguimiento: guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). - Técnicas básicas de animación.		

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5: LA FOTO Y LA GRAFÍA. CAMPAÑA PUBLICITARIA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Competencia específica 3. 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.	3.1. 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. 3.2. 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, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 4. 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	4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Saberes básicos: U5_ Fotografía y publicidad		
B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - El proceso de creación. Realización seguimiento: guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		

- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y la cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6: TROFEOS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 3. 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.	3.1. 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. 3.2. 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, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 4. 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	4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Saberes básicos: U6_ Trofeos**A. Técnicas gráfico-plásticas**

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención gestión responsable de los residuos.
- El proceso de creación. Realización seguimiento: guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de video-arte.

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

4.1 Instrumentos, procedimientos de evaluación

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. El profesorado diseñará y usará instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado. A principios de curso, con la finalidad de saber el punto de partida de la programación, se deberá realizar una evaluación inicial para conocer los conocimientos previos sobre el área del alumnado. Dado el carácter eminentemente práctico de la disciplina, y para el seguimiento objetivo del trabajo diario del alumno, se valorará el rendimiento del alumno de acuerdo a sus capacidades, su interés, su esfuerzo y progresos respecto a sus aptitudes iniciales. Esta evaluación permitirá, utilizando toda la información posible, valorar si se avanza adecuadamente hacia la consecución de los objetivos planteados.

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS	FINALIDAD
Observación sistemática del alumno en el aula y/o en plataforma digital.	Listas de control, diario de clase, escalas de observación y plazos de realización de tareas. Se tendrá en consideración: Esfuerzo e interés: • Trabaja sin distraerse, presta atención en clase y participa activamente. • Se esmera en la presentación de trabajos cumpliendo los plazos de entrega. • Toma apuntes correctamente, manteniendo orden y limpieza en los mismos. • Aporta el material básico de trabajo. • Puntualidad en la entrada a clase. Actitud positiva y respetuosa hacia compañeros y profesorado: • Manifiesta valores sociales adecuados (solidario, tolerante, responsable, cooperativo...) • Acepta y pide ayuda.	Valorar aprendizajes, logros y progreso en adquisición de competencias y grado de consecución de los objetivos.

Seguimiento de las producciones del alumnado, realizadas dentro o fuera del aula y/o, en su caso, en la plataforma digital, individualmente o en grupo.	Rúbricas, Listas de control, escalas de observación. Producciones orales, escritas (cuaderno de clase), producciones en soporte digital con el manejo de apps y herramientas informáticas y proyectos de investigación. Se tendrán en consideración: • Presentación. • Expresión gráfica. Corrección en la realización de ejercicios de dibujo técnico. • Comprende las instrucciones, explicaciones y comentarios. Realiza las actividades de forma autónoma. Comprende los mensajes artísticos. • Organización • Interés y dedicación en las tareas de clase. • Realiza aportaciones y facilita el trabajo colectivo o en grupo. • Cumplimiento de los plazos previstos de realización y entrega de trabajos. • Establece un proceso de trabajo apoyado en la lógica, tanto para el análisis como para la síntesis de los lenguajes visuales o plásticos en sus bocetos. • Uso de materiales y fuentes de información. • Utiliza correctamente el material. • Creatividad e imaginación.	Valorar aprendizajes, logros y progreso en adquisición de competencias y grado de consecución de los objetivos.
Intercambios e interacción con el alumnado.	• Diálogos. • Debates. • Puestas en común. • Participación en foros. • Aportaciones en plataformas virtuales de trabajo. • Compartir recursos, información y contenido online.	Valorar aprendizajes, logros y progreso en adquisición de competencias y grado de consecución de los objetivos.
Pruebas escritas	Se podrán realizar pruebas escritas, orales, en soporte digital o incluso prescindir de ellas, dado el carácter eminentemente práctico de la materia.	Promover una evaluación flexible y contextualizada que se adapte al carácter práctico de la materia.
Autoevaluación	• Reflexión personal.	Toma de conciencia por parte del alumno de su situación respecto al progreso de aprendizaje y su

		valoración sobre su progreso, dificultades y resultados.
Coevaluación	• Diálogo con el alumnado. • Equipos interactivos	Fomentar la participación activa del alumnado en su proceso de aprendizaje

1º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 _MI IDENTIDAD VISUAL: DISEÑO DE UN LOGOTIPO CON GEOMETRÍA			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	• Reconoce los elementos compositivos de diversos diseños de identidad visual • Identifica los códigos utilizados en la comunicación visual	• Evaluación inicial • Bloc de dibujo: bocetos • Apuntes del aula: construcciones geométricas • Diseño final en papel • Diseño final digital • Dossier de trabajo • Presentación oral	• Lista de control de logros • Rúbrica de construcciones geométricas • Rúbrica de diseño final • Rúbrica de presentación oral • Autoevaluación • Coevaluación
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	• Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos planteados • Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado		
3.1. 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. 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un	• Explora las posibilidades expresivas del diseño gráfico a través de la geometría • Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa		

resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.			
4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	• Expresa ideas y sentimientos en producciones plásticas • Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes • Realiza diferentes tipos de producciones artísticas • Justifica el proceso creativo mediante la experimentación previa. • Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		

1º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 _CALENDARIO DE TEXTURAS			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	• Reconoce los elementos compositivos y expresivos de obras pictóricas abstractas	• Bloc de dibujo: experimentación • Diseños finales • Montaje digital • Diseño final digital • Soporte cerámico • Montaje producto final físico	• Lista de control de logros • Rúbrica de experimentación de técnicas • Rúbrica de diseños finales • Rúbrica de montaje digital • Autoevaluación • Coevaluación
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	• Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos planteados • Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado • Explora las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas		

	• Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa.		
4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	• Expresa ideas y sentimientos en producciones plásticas • Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes • Realiza diferentes tipos de producciones artísticas • Justifica el proceso creativo mediante la experimentación previa. • Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		

2º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 _RETRATO DEL DEPORTISTA			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	• Reconoce los elementos compositivos y expresivos de distintos tipos de retratos	• Bloc de dibujo: experimentación • Diseños finales • Montaje digital • Diseño final digital • Soporte cerámico • Montaje producto final físico	• Lista de control de logros • Rúbrica de experimentación de técnicas • Rúbrica de diseños finales • Rúbrica de montaje digital • Autoevaluación • Coevaluación
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	• Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos planteados • Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado • Explora las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas		

	• Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa.		
3.1. 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. 3.2. 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.	• Explora las posibilidades expresivas del diseño gráfico a través de la geometría • Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa		
4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	• Expresa ideas y sentimientos en producciones plásticas • Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes • Realiza producciones artísticas • Justifica el proceso creativo mediante la experimentación previa. • Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		

2º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 _CÓMIC			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	• Reconoce los elementos compositivos y expresivos de diferentes obras e historias gráficas de diferentes épocas y culturas.	• Bloc de dibujo: experimentación • Diseños finales • Montaje digital • Diseño final digital	• Lista de control de logros • Rúbrica de experimentación de técnicas

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.		• Soporte cerámico • Montaje producto final físico	• Rúbrica de diseños finales • Rúbrica de montaje digital • Autoevaluación • Coevaluación
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	• Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos planteados • Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado • Explora las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas • Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa.		
4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	• Expresa ideas y sentimientos en producciones plásticas • Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes • Realiza diferentes tipos de producciones artísticas • Justifica el proceso creativo mediante la experimentación previa. • Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		

3º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 _LA FOTO Y LA GRAFÍA. CAMPAÑA DE PUBLICIDAD			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	• Reconoce los elementos compositivos y expresivos de obras fotográficas y publicitarias	• Experimentación con antotipia • Bloc de dibujo: bocetos y slogan	• Lista de control de logros • Rúbrica de desarrollo de la idea • Rúbrica de producto final

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.		• Fotografías finales • Montaje digital • Diseño final digital y briefing • Presentación oral	• Rúbrica de presentación oral • Autoevaluación • Coevaluación
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	• Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos planteados • Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado • Explora las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas • Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa.		
3.1. 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. 3.2. 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.	• Explora las posibilidades expresivas del diseño gráfico a través de la geometría • Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa		
4.1. 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 4.2. 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. 4.3. 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.	• Expresa ideas y sentimientos en producciones plásticas • Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes • Realiza diferentes tipos de producciones artísticas • Justifica el proceso creativo mediante la experimentación previa. • Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		

3º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 _TROFEOS			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	Reconoce los elementos compositivos y expresivos de obras pictóricas abstractas	- Bloc de dibujo: experimentación - Diseños finales - Montaje digital - Diseño final digital - Soporte cerámico - Producto final físico - Video documental de la gala	- Lista de control de logros - Rúbrica de proceso de investigación y diseño - Rúbrica de diseños finales - Rúbrica de montaje de video - Autoevaluación - Coevaluación
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	- Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos planteados - Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado - Explora las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas - Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa.		
3.1. 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. 3.2. 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.	- Explora las posibilidades expresivas del diseño gráfico a través de la geometría - Utiliza las tecnologías digitales para crear un producto visual con intencionalidad comunicativa		
4.1. 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	- Expresa ideas y sentimientos en producciones plásticas - Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes		

4.2. 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. 4.3. 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.	• Realiza diferentes tipos de producciones artísticas • Justifica el proceso creativo mediante la experimentación previa. • Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		
--	---	--	--

4.2 Orientaciones sobre el proceso de Evaluación

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. La evaluación continua ayuda a detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las causas y adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias clave y objetivos para continuar el proceso educativo. La evaluación formativa favorece y enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se integra en la propia acción educativa, a partir del análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proceso enseñanza y aprendizaje. La evaluación integradora tiene en cuenta el progreso del alumnado en la adquisición de las competencias clave. Para ello, habrá de tenerse en cuenta el conjunto de descriptores operativos.

A principios de curso, con la finalidad de establecer el punto de partida de la programación, se realiza una evaluación inicial para conocer las aptitudes y conocimientos previos del alumnado en la materia.

En cada evaluación la nota obtenida será el resultado de sumar la puntuación obtenida en los diferentes apartados asociados al desarrollo de las distintas competencias. Se considerará que el alumno ha adquirido en grado suficiente las competencias trabajadas durante la evaluación si esta nota es igual o superior a 5. El alumno/a que no supere de este modo la evaluación y teniendo en cuenta que algunos de los contenidos de la asignatura no son acumulativos, deberán realizar o rehacer aquellos apartados asociados al desarrollo de las distintas competencias no superadas (cuaderno del alumno, trabajos de investigación, trabajos de creación y expresión artística...).

La nota final de la Evaluación ordinaria será la media de las tres evaluaciones que deberá ser igual o superior a 5 para aprobar la asignatura, y después de las correspondientes recuperaciones si fueran necesarias y realizadas de la forma explicitada con anterioridad. En el caso de no superar esta calificación y con anterioridad a la evaluación ordinaria el alumno/a recibirá un informe personalizado indicando las actividades que deben recuperar y los motivos o destrezas a mejorar para poder alcanzar resultados positivos.

Imposibilidad de aplicación de la Evaluación continua: cuando un alumno/a pierda el derecho a la evaluación continua por ausencia reiterada, se realizará un programa de actividades (trabajos, ejercicios, etc.) que deberán ser elaboradas por el propio alumno de acuerdo con las directrices del profesor/a. Dichas directrices se adaptarán a cada caso concreto, teniendo en cuenta el carácter excepcional de esta medida.

Según establece el artículo 46 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.

Se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva. Con la finalidad de garantizar dicho derecho, los centros y por lo tanto desde cada área o materia darán a conocer al principio de curso los objetivos, las competencias clave, los contenidos y los criterios de evaluación y calificación exigibles para obtener una evaluación positiva. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.

La siguiente tabla explica cómo se traduce el trabajo en la materia en un nivel de alcance de los criterios de evaluación para obtener la calificación final de cada trimestre. En todos los apartados se podrá tener en cuenta tanto la evaluación del profesorado como la autoevaluación y coevaluación del alumnado.

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS	EJEMPLO	VALOR %
Observación del trabajo en el aula	- Listas de control - Escalas de observación - Diario de aula	Se valora: - Respetar las producciones ajenas - Respetar el material - Buscar soluciones - Respetar plazos de entrega - Respuesta positiva a las dificultades	25%
Libreta	- Listas de control - Escalas de observación - Diario de aula	Se valora: - Toma apuntes de lo explicado en el aula - Realiza los ejercicios prácticos siguiendo las explicaciones - Realiza los ejercicios con orden y limpieza	15%
Producciones	- Láminas, ejercicios, etc - Trabajos en grupo - Producciones digitales - Proyectos de investigación o similares	Se valora: - Realiza las tareas propuestas - Las tareas se ajustan a las instrucciones - Grado de complejidad alcanzado en la solución	40%
Análisis de pruebas individuales no guiadas , escritas y orales	- Revisión de las pruebas a través de rúbricas, etc.	Se valora: - Ajusta sus respuestas a la propuesta - Responde a las preguntas correctamente - Se expresa correctamente	20%

Los apuntes de clase recogen conceptos teóricos, y ejercicios explicados y resueltos en el aula que serán la base de los conocimientos de la materia que se va a evaluar. Permiten recoger el trabajo realizado en el aula. El apartado “producciones” se refiere a las prácticas realizadas en su mayoría en el aula y puntualmente en casa. Las pruebas individuales nos permiten comprobar el grado de adquisición de los conceptos y procedimientos en un momento concreto. Si en una evaluación no se hace algún tipo de prueba (por ejemplo, no hay prueba individual escrita) ese porcentaje se distribuirá entre las otras, de manera que los criterios sean igualmente evaluados.

La materia se superará al alcanzar una nota de 5 sobre 10. Se realizará una prueba de recuperación por trimestre y la nota obtenida en dicha prueba será la nota final del trimestre.

La calificación final del curso será la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres, siendo necesario tener aprobadas todas las evaluaciones. En caso de llegar a junio con una evaluación suspensa, se realizará un examen de recuperación de esa evaluación. En caso de tener dos o más evaluaciones suspensas, el examen de recuperación será global de toda la materia.

4.3 Criterios de calificación de Expresión Artística

Los criterios de calificación son los criterios de evaluación ponderados. En nuestra Departamento se ha dado el mismo peso a cada uno de ellos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1 -20%								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Grado de adquisición de la competencia específica.						
		Insuficiente. Iniciado.	Suficiente. Iniciado/ en Proceso.	Bien. En proceso	Notable. Adquirido.	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido.	Calificación	Trimestre
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas y describiendo sus aspectos esenciales.							
	Valora el proceso de creación y el resultado final, evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.							
1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	Valora críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas.							
	Reflexiona sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2 -25%								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Grado de adquisición de la competencia específica.					Calificación Trimestre	
		Insuficiente. Iniciado.	Suficiente. Iniciado/ en Proceso.	Bien. En proceso	Notable. Adquirido.	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido.		
2.1- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	Participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas.							
	Emplea herramientas, medios, soportes y lenguajes.							
2.2- Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	Elabora producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas.							
	Selecciona con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3 -25%								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Grado de adquisición de la competencia específica.					Calificación	
		Insuficiente. Iniciado.	Suficiente. Iniciado/ en Proceso.	Bien. En proceso	Notable. Adquirido.	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido.		
3.1. 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.	Participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales.							
	Decodifica los lenguajes de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales.							
	Identifica las herramientas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales y distingue sus fines.							
3.2. 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.	Realiza producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones.							
	Incorpora el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.							
	Selecciona y emplea, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados para la realización de producciones audiovisuales.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4 -30%								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Grado de adquisición de la competencia específica.					Calificación	
		Insuficiente. Inicializado.	Suficiente. Inicializado/ en Proceso.	Bien. En proceso	Notable. Adquirido.	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido.		
4.1. 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.	Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta.							
	Diseñar las fases del proceso y seleccionar las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.							
4.2. 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.	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal.							
	Poner en común y valorar críticamente el desarrollo de la elaboración del proyecto, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.							
	Incorpora creativamente los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas en las producciones propias.							
4.3. 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.	Identifica oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.							
	Comprende el valor añadido que incorpora la práctica artística y expresa la opinión personal de forma razonada y respetuosa.							

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%	Instrumentos
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	10%	Trabajo aula Libreta
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	10%	Producciones Pruebas objetivas
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	12.5%	Trabajo aula Libreta
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	12.5%	Producciones Pruebas objetivas
Competencia específica 3. 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.	3.1. 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.	12.5%	Trabajo aula Libreta
	3.2. 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.	12.5%	Producciones
Competencia específica 4. 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	4.1. 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	10%	Trabajo aula Libreta
	4.2. 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.	10%	Producciones

	4.3. 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.	10%	
--	---	-----	--

5. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La metodología y las estrategias didácticas concretas que se van a aplicar en el aula también contempla la diversidad en las propuestas de actividades: En la enseñanza de conceptos, mediante imágenes y ejemplos sencillos que permitan respetar las diferencias individuales mediante la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada estudiante. En las formas de expresión, a través de las diversas propuestas de ejercicios abriendo posibilidades que estimulen la imaginación, la creatividad y el goce estético. En general se puede decir que las formas didácticas en los diversos procesos de aprendizaje tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación

5.1 Profundizaciones y refuerzos

Diversos materiales de refuerzo y ampliación, como fichas por temas, fotocopias o material multimedia, permite atender a la diversidad en función a los objetivos que queramos fijar. Teniendo en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes y las características particulares del grupo, seleccionaremos los materiales curriculares que les permita: Practicar contenidos con nivel alto de dificultad, en cuyo aprendizaje los estudiantes muestran un nivel poco homogéneo. Ampliar y profundizar en algunos aspectos los temas que se consideren de especial relevancia por responder a determinados intereses y motivaciones, tanto individuales como del grupo, del Centro, familiares, etc

5.2 ACIS para alumnado con NEE o de Altas capacidades.

El Departamento realizará las oportunas adaptaciones curriculares significativas para aquellos alumnos/as con N.E.E. cuyas capacidades impidan cursar la asignatura o superarla, adaptándola en lo posible a sus características, y atendiendo a las limitaciones o dificultades del alumnado. Sin embargo, dado el carácter de la materia, si se observa la posibilidad de superarla atendiendo a objetivos mínimos, se replanteará esta medida en beneficio del carácter integrador y motivador de esta materia. En el caso de tener alumnado con altas capacidades se elaborarán adaptaciones curriculares acordes a su capacidad en la que se ampliarán y profundizarán los contenidos de la materia y se incrementará la dificultad de las actividades teóricas y prácticas. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado:

- Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.
- Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.
- Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de:

- La metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman.
- Una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos.
- El uso de una tipografía específica que facilita la lectura y el aprendizaje.
- Programas transversales que ofrecen andamiajes de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, estrategias de pensamiento, expresión oral y escrita.
- El uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje: plantillas textuales, adaptación curricular, videotutoriales, fichas, fichas adaptadas, actividades niveladas por dificultad...
-

5.3 Programas de refuerzo de materias no superadas

Al alumnado que no haya promocionado se le entregará un plan de recuperación individualizado, que consta de repaso de contenidos no superados esencialmente prácticos. El seguimiento de la materia será por trimestres. El plan de recuperación se repartirá en papel al inicio del curso y será entregado al alumnado por sus tutores correspondientes. En el plan de recuperación aparecerán además de las actividades a realizar las fechas de entrega de cada uno de los trimestres correspondientes.

La nota de recuperación será de 5 (SU) y será necesaria la realización de todas las actividades propuestas para los tres trimestres para poder obtener una nota final de recuperación de la asignatura.

En el caso de que este alumnado curse la asignatura en el siguiente nivel, el profesor/a podrá hacer un seguimiento más completo de su evolución, siendo suficiente la posibilidad de dar por recuperada la materia si ha trabajado y ha obtenido resultados positivos el curso superior.

5.4 Plan específico personalizado para el alumnado que no promoció

El alumnado que repita seguirá la misma programación que sus compañeros/as, con ejercicios similares a lo largo del curso, siendo los criterios de evaluación los mismos para todo el grupo. Se le podrá plantear actividades de ampliación y mejora de sus destrezas.

5.5 Plan para recuperar los contenidos del curso en el que se está matriculado.

En cada evaluación, junto con las notas, el Departamento entrega un informe personalizado indicando las actividades que deben recuperar y los motivos o destrezas que deben mejorar. El alumno/a deberá realizar o rehacer aquellos apartados asociados al desarrollo de las distintas competencias no superadas (cuaderno del alumno, trabajos de investigación, trabajos de creación y expresión artística...).

5.6 Otras medidas de atención a la diversidad

Si existiera alumnado con graves dificultades, necesidad de atención y supervisión individualizada, el Departamento solicitará que se organicen apoyos o desdobles que permitan atenderle debidamente, así como docencia compartida,

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

6.1 Medidas previstas para el fomento de la lectura (PLEI)

Uno de los ejes de los principios pedagógicos de la ley, es el fomento de la lectura. Para ello se han diseñado estas propuestas que fomentan el interés y el hábito de la lectura:

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Elaboración en común de distintos proyectos de clase: un periódico, un blog, una gaceta de noticias, la ilustración de un cuento, etc.
- Lectura/ descripción en voz alta de imágenes y documentos en clase, cuidando la dicción, entonación, para favorecer la correcta expresión oral y la comprensión oral del texto y/o imagen.
- Lectura individual por parte del alumnado de un texto seleccionado por la/el docente. Puesta en común, debate de forma oral sobre ideas extraídas de dicho texto.

6.2 Plan de digitalización e innovación

La materia de EAR contribuye en este Plan de innovación en la medida en que en ella se trabajan distintas destrezas, y variadas herramientas con respecto al acceso a la información y al diseño digital de la imagen. Nuestra materia participa igualmente en el desarrollo de este Plan cuando proporciona estrategias de búsqueda de información tanto gráfica como de contenidos teóricos fiables, adecuados y libres de derechos, para usar en las tareas a desarrollar: documentos de investigación, diseño de imágenes, maquetación de documentos mixtos (texto + imagen). El alumnado aprende a expresarse y a definir su estilo utilizando distintos recursos digitales, bancos de información, de imágenes, contenedores de arte que les permiten acceder fácilmente a un catálogo de estilos y formas de expresión gráfica y visual muy diverso de manera sencilla y útil. Y conocer así el patrimonio artístico actual de su entorno vivencial, que les permitirá en última instancia integrarlos en las creaciones propias.

6.3 Coeducación

Esta materia promueve la coeducación que debe garantizar el camino hacia el desarrollo integral de nuestros alumnos/as, acompañándolos en su camino hacia la edad adulta, ayudándoles a construirse como personas adultas y libres. Debe, por tanto, eliminar las disparidades de géneros asegurando el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza. A través del trabajo de investigación de los y las artistas en el tiempo y los distintos periodos históricos, se ayuda a los alumnos/as a reconocer y respetar la igualdad de derechos entre los sexos, a rescatar a las figuras artísticas escondidas, a valorar su obra por su calidad artística y no por el género al que pertenece el autor o autora, intentando romper con estereotipos y prejuicios sexistas. El análisis del uso de la imagen tanto en el ámbito más artístico como en el publicitario nos permite observar que es un elemento fijador de estereotipos y características modales, lo que también la convierte en una herramienta muy útil para luchar contra ellos.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se proponen dos salidas:

Visita guiada a Laboral Centro de Arte de Gijón en el 1º trimestre: taller Calculando Imperios.

Visita guiada al Museo de BBAA de Oviedo: Grandes Maestros de la Pintura Española.

8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

MATERIAL DE USO GENERAL		
Materiales didácticos	Referencia	Fotocopias y recursos de creación propia
	Acceso	Entrega física en el aula o digital a través de la plataforma
Materiales digitales	Referencia	Blogs, web, pinterest, freepik, inkscape, aplicaciones de dibujo, etc
	Acceso	A través de tablets de aula, Teams, Educastur Campus...
Libro de texto	Referencia	No hay
	Acceso	
Otros	Referencia	Libros de consulta
	Acceso	Biblioteca del aula y biblioteca del centro

MATERIAL DE USO ESPECÍFICO	
A especificar en cada unidad de programación	

9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

La programación se considerará un documento vivo, sujeto a cambios si son necesarios, para lo cual, y siguiendo lo que establece la normativa, se realizará un seguimiento de efectividad y funcionalidad del documento.

9.1 Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		S/N	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2	Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes (cuantificar y recoger por informe interno		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
3	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
4	El tiempo dedicado a los apartados TIC han sido los adecuados.		
RECURSOS DEL AULA			
5	Se utilizan recursos didácticos variados.		
6	Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
7	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
8	Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz de las competencias establecidas		
9	Las actividades propuestas consiguen despertar el interés de aprendizaje y mejora del alumnado		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
10	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
11	Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad		
12	Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades		
EVALUACIÓN			
13	Se usan diferentes instrumentos de evaluación Los criterios de evaluación y calificación son claros		
14	Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes		
15	Los ejes de la evaluación comunes al departamento reflejan objetivamente los aprendizajes		

9.2 Propuestas de mejora

Propuestas de mejora y objetivos a trabajar para el próximo curso.

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
☒ Resultados académicos	☒ Cuestionarios o encuestas	☒ Rúbricas	☒ Otros:
Propuestas de mejora:			

En Pola de Lena a 10 de Octubre de 2024

Teresa Arines Piferrer