



IES
SANTA CRISTINA DE LENA

PROGRAMACIÓN

1.º DE ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL



1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Organización del departamento.....	2
1.2. Metodología.....	3
1.3. Competencias clave y contribución de la materia a estas.....	4
1.4. Perfiles competenciales de la materia	6
1.5. Competencias específicas y criterios de evaluación	8
1.5. Saberes básicos	9
2. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	11
3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE	12
4. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	17
4.1. Orientaciones sobre el proceso de Evaluación	17
4.2. Instrumentos y procedimientos de evaluación.....	18
4.3. Criterios de calificación	20
4.4. Criterios e Indicadores sin agrupar y ordenados en la tabla propuesta para calificar en Educación Secundaria Obligatoria.....	25
4.5. Ejemplo de tabla propuesta para calificar en Educación Secundaria Obligatoria.....	31
5. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	32
5.1. Profundizaciones y refuerzos	32
5.2. ACIS para alumnado con NEE o de Altas capacidades.....	32
5.3. Programas de refuerzo de materias no superadas para el alumnado que haya promocionado.....	33
5.4. Plan específico personalizado para el alumno que no promocioe	33
5.5. Plan para recuperar los contenidos del curso en el que se está matriculado (recuperación de evaluaciones pendientes)	34
6. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA	35
6.1. Medidas previstas para el fomento de la lectura (PLEI).....	35
6.2. Plan de digitalización e innovación.....	35
6.3. Coeducación.....	35
6.4. PROA+.....	36
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	37
8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	37
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	39
9.1. Indicadores de logro de la programación (autoevaluación).....	39
9.2. Propuestas de mejora	40

1. INTRODUCCIÓN

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente.

La educación artística es necesaria para que puedan comprender e interpretar, con una actitud crítica, la cultura que les rodea, ayudándoles así a definir su propia imagen y a defenderse y deconstruir analíticamente los mensajes y los estereotipos visuales relacionados con cualquier sesgo excluyente.

La materia contribuye a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado 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. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

1.1. Organización del departamento

El IES SANTA CRISTINA DE LENA está localizado en el barrio de Masgaín, en el extremo sur de La Pola, núcleo principal del concejo de Lena. El alumnado procede prácticamente en su totalidad del propio concejo, con un porcentaje muy significativo de personas que utilizan transporte escolar por vivir en zonas rurales. En el centro se imparte ESO, Bachillerato en las modalidades de Ciencias y Humanidades y Ciencias Sociales, y un ciclo de GM de Guía en el Medio Natural. Es en este último donde más personas ajenas al concejo están matriculadas. Tradicionalmente, en el entorno de nuestro IES, era muy valorado el bachillerato tecnológico como acceso a estudios

técnicos, fundamentalmente de Ingeniería. En los últimos años confluyen dos circunstancias: la caída de la natalidad en el Concejo y el mayor prestigio de los estudios sanitarios, por lo que el alumnado matriculado en esta materia se ha reducido drásticamente, a pesar de los resultados obtenidos en la EBAU y de las buenas salidas profesionales que han tenido tras cursar tanto Ingenierías como CFGS.

En el curso 2025-26, el departamento está formado por una profesora y un profesor, TERESA ARINES PIFERRER y JOSÉ RAMÓN ÁLVAREZ (jefe de departamento). Las reuniones semanales se celebran los viernes a 3ª hora de 10.20 a 11.15. Durante el curso el alumnado del departamento se distribuye de la siguiente manera:

- 3 grupos de 1º ESO EPVA
- 3 grupos de 3º ESO EPVA
- 3 grupos de 4º ESO EPVA
- 1 grupo de 4º ESO de Taller de cerámica
- 1 grupo de 1º BAC de Dibujo Técnico I
- 1 grupo de 2º BAC de Dibujo Técnico I

1.2 Metodología

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con la reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente y el sentido crítico del alumnado, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas que les afectan y con las que conviven (música, audiovisual, publicidad, series, moda, etc.).

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos en relación con las preguntas que plantee cada situación.

La materia puede servir como herramienta para llevar a cabo una apertura del centro a la comunidad, bien sea con exposiciones o intervenciones artísticas, colaboraciones con agentes externos, realización de proyectos o aprendizaje servicio, etc.

La metodología procurará integrar dinámicas participativas diversas, que permitan al alumnado desarrollar proyectos, exposiciones, actividades o tareas variadas, favoreciendo diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, cooperativo o colaborativo, permitiendo asumir responsabilidades personales y grupales. La

figura del docente se convierte en promotora y facilitadora de esas situaciones de aprendizaje, intentando formar a un alumnado creativo, sensible, activo, reflexivo, crítico y autónomo. Se utilizarán instrumentos que posibiliten la evaluación continuada y formativa. El desarrollo del proceso creativo en la realización de proyectos artísticos es indispensable en esta materia. Se debe potenciar al máximo la capacidad creadora,

muy ligada a la capacidad de enfrentarse a problemas, a conflictos, a la incertidumbre, a situaciones impredecibles, etc.

Se buscará la personalización de la respuesta educativa, teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), teniendo en cuenta que contempla múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende), múltiples formas de representación de la información (el qué se aprende) y múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende), se intentará conectar con los centros de interés del alumnado, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado. La diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en el aula han de entenderse como factores enriquecedores del proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.3 Competencias clave y contribución de la materia a estas

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

Esta materia contribuye a la **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)** permitiendo integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y enriqueciendo la comunicación. Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, vídeo, cine, diseño gráfico, grafiti, etc.) integran el lenguaje oral y escrito con la imagen, llevando a cabo la reflexión sobre esa relación multimodal. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual 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 evitar la manipulación o 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. Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave. 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.

La contribución a la **Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)**, implica el desarrollo de herramientas propias del método científico como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, el análisis y la reflexión posterior. El análisis visual conlleva comprensión y explicación del entorno natural y social, imprescindibles para plantear preguntas o extraer conclusiones que permitan transformar el mundo que nos rodea en un marco de responsabilidad y sostenibilidad. La materia contribuye a esta competencia en tanto que el dibujo técnico es una aproximación a la realidad y al mundo físico, así como una función básica en todo proceso tecnológico y de fabricación industrial. La Educación Plástica, Visual y

Audiovisual 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.

La contribución de la materia a la **Competencia Digital (CD)** es muy directa. Las alumnas y los alumnos conforman su identidad a través de la comunicación y la información digital. Por ello se debe potenciar el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, no solo para buscar y procesar información sino también para componer textos, imágenes y productos audiovisuales digitales, entendiéndolas como instrumentos para la comunicación multimodal, pero fomentando una actitud crítica hacia la utilización del medio digital, en la transmisión de contenidos negativos, discriminatorios, vejatorios, sexistas o el fomento de la violencia hacia las mujeres. Se entrenará una mirada proactiva y crítica para corregir situaciones de desigualdad en el ámbito digital. El análisis de las desigualdades y discriminación digital desde una perspectiva de género es una buena oportunidad para reflexionar sobre los factores de impacto sociocultural, formal e informal y su influencia en el acceso de niñas y jóvenes a la tecnología y las ciencias.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye enormemente a la **Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)** en la medida en que favorece constantemente la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, así como la aceptación personal y el autoconocimiento, logrando un crecimiento individual y posibilitando el reconocimiento de la diversidad cultural y de la identidad personal y sexual. El arte y los procesos artísticos propician la convivencia, el buen trato igualitario, la solidaridad, la tolerancia, el trabajo colaborativo y mejoran las relaciones interpersonales.

Esta materia contribuye a la **Competencia Ciudadana (CC)** en la medida en que el arte y los proyectos artísticos generan una participación activa en la sociedad, promoviendo unos valores democráticos e igualitarios y por lo tanto una ciudadanía responsable, crítica y sensible, capaz de imaginar futuros posibles.

La creatividad e iniciativa propias necesarias en el proceso de elaboración de cada proyecto o actividad artística, desde la planificación hasta la ejecución, exige la toma de iniciativa y de decisiones constantes, afianzando la identidad y autonomía, gestionando recursos, tomando decisiones, etc., haciéndose de esta manera una valiosa aportación a la **Competencia Emprendedora (CE)**. El proceso creador nos enfrenta a la capacidad de pensar y proyectar algo que no existe, pero también al papel en blanco, a la pregunta, a la necesidad de equivocarse para seguir avanzando, a la frustración generada por las dificultades del proceso, a la reflexión.

La **Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)** engloba conocimientos relativos a la comprensión y respeto sobre cómo las ideas y los significados se expresan de forma plástica y se comunican en distintas culturas,

logrando un enriquecimiento de la identidad a través del diálogo intercultural, esforzándose por comprender, desarrollar y expresar ideas propias y comprender las ajenas. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual desarrolla la sensibilidad y el sentido estéticos para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa a autores y autoras, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural. No se pueden considerar el arte o la cultura como simples reflejos de la sociedad sino como espacios de acción que contribuyen al cambio social. La incorporación de la perspectiva de género al análisis cultural y artístico es indispensable para comprender con mayor profundidad las sociedades pasadas y presentes.

1.4 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.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generarlos 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.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

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.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

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.

CCECI. 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.

1.5 Competencias específicas y criterios de evaluación

Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo de la humanidad, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

Descriptores operativos: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

Competencia específica 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Descriptores operativos: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

Competencia específica 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Descriptores operativos: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

Competencia específica 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su

contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Descriptores operativos: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Competencia específica 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Descriptores operativos: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

Competencia específica 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Descriptores operativos: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

Competencia específica 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Descriptores operativos: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Competencia específica 8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

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

1.5 Saberes básicos

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural 4

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informática, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

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 Geometría operaciones fundamentales, su técnica y su normativa. Reinterpretamos a Mondrian.	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 Técnicas y digitalización. Nuestro calendario.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 ¿Para qué sirven las imágenes?	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 Los ingredientes de las imágenes	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 Los ingredientes de las imágenes	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 La imagen en movimiento	

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

1 ^{er} TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>REINTERPRETAMOS A MONDRIAN</i>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Explorar y aplicar los elementos básicos del lenguaje visual y plástico (punto, línea, forma, color) en producciones propias.	1.1. Identificar y representar formas geométricas básicas en composiciones bidimensionales. 1.2. Aplicar correctamente instrumentos de dibujo (escuadra, cartabón, regla) en la construcción de figuras.	CCEC1, STEM1
Competencia específica 2. Analizar y reinterpretar obras artísticas significativas, valorando su contexto y características formales.	2.1. Reconocer características del arte abstracto geométrico (Mondrian) y aplicarlas en una creación personal.	CCEC2, CCL1
Competencia específica 3. Planificar y desarrollar proyectos artísticos sencillos, utilizando técnicas y materiales adecuados.	3.1. Diseñar una composición propia inspirada en Mondrian, aplicando colores primarios y formas geométricas. 3.2. Justificar oralmente o por escrito las decisiones creativas tomadas.	CPSAA3, CE3
Competencia específica 4. Utilizar herramientas digitales básicas para documentar y presentar el proceso creativo.	4.1. Elaborar un registro digital (fotografía o presentación) del proceso y resultado final.	CD1
Saberes básicos: U1_Reinterpretamos a Mondrian		
A. Patrimonio artístico y cultural - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. C. Expresión artística y gráfico-plásticos: técnicas y procedimientos - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticos en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.		

1º TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>NUESTRO CALENDARIO</i>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
Competencia específica 1. Explorar y aplicar los elementos básicos del lenguaje visual y plástico en producciones propias.	1.1. Representar composiciones aplicando diferentes técnicas pictóricas.	CCEC1
Competencia específica 2. Analizar y reinterpretar obras y técnicas artísticas significativas.	2.1. Reconocer y aplicar técnicas pictóricas en contextos creativos.	CCEC2
Competencia específica 3. Planificar y desarrollar proyectos artísticos colaborativos.	3.1. Diseñar y elaborar un calendario grupal con diferentes técnicas pictóricas. 3.2. Integrar la cerámica como soporte en el proyecto.	CPSAA3
Competencia específica 4. Utilizar herramientas digitales para documentar y presentar el proceso creativo.	4.1. Digitalizar las imágenes y maquetar el calendario para su impresión.	CD1
Saberes básicos: U2_Nuestro calendario		
A. Patrimonio artístico y cultural • Los géneros artísticos. • Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica • El lenguaje visual como forma de comunicación. • Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. C. Expresión artística y gráfico-plásticos: técnicas y procedimientos • Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticos en dos dimensiones: técnicas secas y húmedas. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticos en tres dimensiones: cerámica como soporte. • Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos (para maquetación del calendario). D. Imagen y comunicación visual y audiovisual • El lenguaje y la comunicación visual: finalidades informativa, comunicativa y estética. • Técnicas básicas para la realización de producciones digitales sencillas (digitalización y maquetación del calendario).		

2º TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 ¿PARA QUÉ SIRVEN LAS IMÁGENES?		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
Competencia específica 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
Competencia específica 8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA5, CPSAA3, CE3, CCEC4
Saberes básicos: U3_¿Para qué sirven las imágenes?		
A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.		

2º TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: <i>LOS INGREDIENTES DE LAS IMÁGENES</i>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo de la humanidad, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, desde una perspectiva de género. 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	CCL2, CCL3, STEM3 CPSAA5, CPSAA3, CE3, CCEC4
Competencia específica 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3
Competencia específica 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
Competencia específica 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
Competencia específica 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
Saberes básicos: U4. Los ingredientes de las imágenes		
A. Patrimonio artístico y cultural. - Apreciación estética y análisis. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		

3º TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 <i>LA IMAGEN EN MOVIMIENTO</i>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo de la humanidad, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, desde una perspectiva de género. 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	CCL2, CCL3, STEM3 CPSAA5, CPSAA3, CE3, CCEC4
Competencia específica 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Competencia específica 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
Competencia específica 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
Saberes básicos: U5_La imagen en movimiento		
A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		

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

4.1 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 será **continua** con la finalidad de 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 será **formativa** en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se integrará en la propia acción educativa, a partir del análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proceso enseñanza y aprendizaje.

La evaluación será **integradora** por lo que tendrá 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 dedicarán unos días a realizar una **evaluación inicial** para conocer los aptitudes y conocimientos previos sobre el área que tiene el alumnado.

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 y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. 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.

4.2. Instrumentos y procedimientos de evaluación

El departamento considera la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas: esquemas, mapas conceptuales. Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños: Actividades prácticas para la aplicación de los contenidos de clase, láminas y trabajos de análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones.
 - Realización de proyectos artísticos, potenciando la capacidad creadora.
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- **Anotaciones en el cuaderno del profesor.**

Es una herramienta crucial, para calificar el estilo de trabajo, en el proceso de evaluación. Debe constar en el un seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación positiva, resultados de las pruebas y trabajos, puntualidad en la entrega, etc.

Para completar el cuaderno de notas será necesaria la observación diaria.

- **Pruebas objetivas y actividades prácticas.**

Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
- De elaboración: evalúan las destrezas, la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas tareas competenciales persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (PBL).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.
- Rúbricas de la tarea competencial del trabajo realizado.
- Listas de control

4.3. Criterios de calificación

Los criterios de calificación son los criterios de evaluación ponderados. En nuestro Departamento se ha dado el mismo peso a cada uno de ellos. Es decir, cada uno de los 15 Criterios de Evaluación establecidos para la materia en 1º ESO asociados a sus correspondientes Competencias Específicas, supondrán un 6.66%.

A continuación, se recogen, agrupados por unidades de programación, los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia para 1º de ESO, así como los **procedimientos e instrumentos de evaluación** empleados:

1º TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>REINTERPRETAMOS A MONDRIAN</i>			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Identificar y representar formas geométricas básicas en composiciones bidimensionales.	Reconoce y dibuja correctamente figuras geométricas simples (cuadrados, rectángulos, líneas).	Bocetos iniciales con formas geométricas bien construidas.	Lista de cotejo + observación directa.
1.2. Aplicar correctamente instrumentos de dibujo (escuadra, cartabón, regla) en la construcción de figuras.	Usa escuadra, cartabón y regla con precisión en trazados y ángulos.	Trabajo final sin errores de trazado, líneas rectas y ángulos correctos.	Rúbrica técnica (uso de instrumentos).
2.1. Reconocer características del arte abstracto geométrico (Mondrian) y aplicarlas en una creación personal.	Identifica rasgos del estilo Mondrian (colores primarios, líneas negras, geometrización) y los incorpora.	Composición final con aplicación correcta de colores primarios y estructura geométrica coherente.	Rúbrica conceptual (análisis y aplicación).
3.1. Diseñar una composición propia inspirada en Mondrian, aplicando colores primarios y formas geométricas.	Crea una obra original con equilibrio visual y respeto a los principios del arte geométrico.	Obra final terminada con colores primarios y formas geométricas bien distribuidas.	Rúbrica creativa (composición y color).
3.2. Justificar oralmente o por escrito las decisiones creativas tomadas.	Explica con claridad las razones de sus elecciones (color, forma, disposición).	Texto breve o exposición oral argumentando decisiones de diseño.	Rúbrica de comunicación (claridad y coherencia).
4.1. Elaborar un registro digital (fotografía o presentación) del proceso y resultado final.	Documenta el proceso mediante imágenes y presenta el trabajo en formato digital.	Fotografías del proceso y archivo digital (presentación o PDF).	Lista de cotejo + revisión del archivo digital.
Situaciones de Aprendizaje		Reinterpretamos a Mondrian Fundamentos geométricos	

1º TRIMESTRE (inicio 2ª) UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>NUESTRO CALENDARIO</i>			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Representar composiciones aplicando diferentes técnicas pictóricas.	• Aplica correctamente técnicas pictóricas (acuarela, témpera, lápices, etc.) en sus ilustraciones. • Logra efectos adecuados según la técnica elegida.	• Ilustraciones terminadas con variedad de técnicas pictóricas.	• Rúbrica técnica (calidad y dominio de la técnica).
2.1. Reconocer y aplicar técnicas pictóricas en contextos creativos.	• Identifica las características de cada técnica y las usa de forma intencionada en el diseño. • Combina técnicas con coherencia estética.	• Bocetos y pruebas previas documentadas en el cuaderno o ficha de trabajo.	• Lista de cotejo + observación directa.
3.1. Diseñar y elaborar un calendario grupal con diferentes técnicas pictóricas.	• Participa en la planificación del calendario. • Integra ilustraciones propias en el diseño grupal. • Respeto la coherencia visual del conjunto.	• Calendario físico completo con ilustraciones variadas y diseño uniforme.	• Rúbrica de proyecto grupal (diseño, colaboración).
3.2. Integrar la cerámica como soporte en el proyecto.	• Modela y decora el soporte cerámico con funcionalidad y estética adecuada. • Cumple las fases del proceso (modelado, secado, decoración).	• Soporte cerámico terminado y funcional para sostener el calendario.	• Lista de cotejo + rúbrica técnica (cerámica).
4.1. Digitalizar las imágenes y maquetar el calendario para su impresión.	• Escanea o fotografía las ilustraciones con calidad adecuada. • Organiza las imágenes en un diseño coherente para el calendario. • Aplica herramientas digitales básicas para maquetación.	• Archivos digitales de las ilustraciones en formato correcto. Documento maquetado listo para impresión (PDF).	• Rúbrica de maquetación (diseño y organización).
Situaciones de Aprendizaje		Nuestro calendario	

2º TRIMESTRE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 ¿PARA QUÉ SIRVEN LAS IMÁGENES?			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	- Reconoce los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos: Cartelería y publicidad. - Incorporar dichas especificidades a sus productos - Analizar de forma guiada las especificidades del diseño gráfico - Incorporar dichas especificidades a sus productos	- Presentación: funciones de las imágenes - Búsqueda Visual. Padlet - Análisis del lenguaje publicitario. Señalética y cartelería.	- Lista de control - Observación directa
5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.	- Incorpora en su trabajo creativo diferentes lenguajes plásticos - Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes - Representa en su trabajo creativo, la capacidad de comunicar y de expresar una reflexión crítica - Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas - Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.	"Palabujos" - Trabajo en grupo: Letreros/señalética para los distintos espacios del centro. - Bocetos	- Cuaderno del alumno - Observación del trabajo del alumnado - Rubrica - Exposición
7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas	- Realizar un proyecto artístico de forma creativa y consciente ajustándose al objetivo que se indica. - Experimenta con diferentes técnicas visuales o audiovisuales - Muestra iniciativa en el uso de lenguajes, materiales, soportes y herramientas		
8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	- Desarrolla producciones y manifestaciones artísticas con una finalidad determinada de forma individual o colectiva - Organiza las etapas de trabajo - Realiza el proyecto teniendo en cuenta el público al que se dirige - Expone los procesos que configuran la realización del trabajo, así como el resultado final - Analiza las dificultades y busca estrategias adecuadas para mejorar el trabajo. - Reflexiona valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen		
Situaciones de Aprendizaje		¿Para qué sirven las imágenes?	

2º TRIMESTRE (inicio 3º) UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 <i>LOS INGREDIENTES DE LAS IMÁGENES</i>			
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1. Conocer de manera guiada los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, determinando su finalidad, manifestando interés, tolerancia y respeto hacia las diferentes culturas y sus expresiones artísticas. 1.2. Tener en cuenta la importancia del patrimonio cultural y artístico, su cuidado y conservación, estableciendo, a través del análisis guiado de obras de arte, vínculo con aspectos de su propia identidad cultural.	- Reconoce los factores históricos y sociales que rodean a las producciones artísticas. Define la Historia del Arte y es capaz de secuenciar su evolución. Investiga sobre manifestaciones artísticas de diferentes épocas y las puede contextualizar de forma general - Reproduce alguna obra de arte o diseño introduciendo modificaciones para variar su función. - Comprende la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico - - Analiza algunos ejemplos de obras de arte, a través de esquemas guiados.	- Puesta en común: Encuesta Ranking obras de arte famosas - Presentación Guernica - Videos sobre Gioconda, Meninas, David de M. Ángel - Lectura de imágenes: Guernica	Observación directa
2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	- Explica de forma razonada la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. - Analiza, de forma guiada, diversas producciones artísticas.	- Ejercicio Grados de iconicidad - Análisis Del Guernica - Aportaciones y valoraciones de las propuestas para el trabajo común	- Rúbrica - Observación - Lista de control
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	- Reconoce los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos: Cartelería y publicidad. - Incorpora dichas especificidades a sus producciones. - Analiza de forma guiada las especificidades del lenguaje pictórico empleado por Picasso en el Guernica (forma, textura y composición) - Incorpora dichas especificidades a sus producciones.	- Bocetos y estudios de los trabajos propuestos - La estructura de las formas, trabajo sobre modificación de las figuras silueteadas del Guernica. - Representación de espacio en la pintura.	- Cuaderno del alumno - Exposición oral.
5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.	- Incorpora en su trabajo creativo diferentes lenguajes plásticos - Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes - Representa en su trabajo creativo, la capacidad de comunicar y de expresar una reflexión crítica - Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas - Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.	- Uso del color y de las texturas para expresar emociones y sensaciones. - Situación de aprendizaje sobre "Reinterpretación del Guernica"	- Cuaderno del alumno - Trabajo en grupo - Exposición - Autoevaluación
6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	- Utiliza las referencias culturales y artísticas con los lenguajes propios de la materia - Elabora de forma creativa otras producciones con una funcionalidad determinada	Reinterpretación del Guernica de Picasso	Rúbrica Observación diaria
Situaciones de Aprendizaje		Los ingredientes de las imágenes	

3º TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Evidencias evaluación	Instrumentos evaluación
1.1 Conocer de manera guiada los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, determinando su finalidad, manifestando interés, tolerancia y respeto hacia las diferentes culturas y sus expresiones artísticas. 1.2. Tener en cuenta la importancia del patrimonio cultural y artístico, su cuidado y conservación, estableciendo, a través del análisis guiado de obras de arte, vínculo con aspectos de su propia identidad cultural.	- Reconoce los factores históricos y sociales que rodean a las producciones artísticas. Define la Historia del Arte y es capaz de secuenciar su evolución. Investiga sobre manifestaciones artísticas de diferentes épocas y las puede contextualizar de forma general - Reproduce alguna obra de arte o diseño introduciendo modificaciones para variar su función. - Comprende la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico - Analiza algunos ejemplos de obras de arte, a través de esquemas guiados.	- Estudio de los géneros del cómic y el cine: - Meliés, Hermanos Lumiere (Escena tren), La noche Americana - Animación: Los mundos de coralín, Loving Vincent, Disney, Estudios Gibling, BLUE Rotoscopia	- Rúbrica - Cuaderno del alumno
3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio	- Selecciona y describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes tipos y épocas - Analiza con respeto desde una perspectiva de género - Incorpora en sus producciones propias el enriquecimiento que proporciona la observación de dichas propuestas.	- Juego adivinanza diversas obras; pintura, comic, cine, fotografía, ... - Presentación/Exposición de dichos artistas.	- Lista de control - Rúbrica
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	- Reconoce las particularidades y características de las técnicas y lenguajes artísticos - Diferencia los procesos del resultado en la realización de su trabajo creativo - Investiga y analiza las posibilidades que ofrece la utilización de cada técnica o lenguaje plástico utilizado - Analiza de forma guiada las características de los lenguajes de las producciones culturales y artísticas - Incorpora en su trabajo creativo diferentes lenguajes plásticos	- La percepción y las ilusiones ópticas. Persistencia retiniana - Taumatropo - Zootropo - Flip-book - Situación de aprendizaje: Stop Motion Encuentro entre dos obras	- Lista de control - Rúbrica - Autoevaluación
5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	- Incorpora en su trabajo creativo diferentes lenguajes plásticos - Experimenta diversas técnicas, procedimientos y soportes - Representa en su trabajo creativo, la capacidad de comunicar y de expresar una reflexión crítica - Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas - Demuestra en su trabajo actitudes de reflexión, de autoconfianza, empatía y sensibilidad.		
6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	- Utiliza las referencias culturales y artísticas con los lenguajes propios de la materia - Elabora de forma creativa otras producciones con una funcionalidad determinada	Stop Motion Encuentro entre dos obras	- Rúbrica - Cuaderno del alumno
Situaciones de Aprendizaje		La imagen en movimiento	

4.4 Criterios e Indicadores sin agrupar y ordenados en la tabla propuesta para calificar en Educación Secundaria Obligatoria

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente e Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, desde una perspectiva de género.	Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes.							
	Lo reconoce desde una perspectiva de género.							
1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.							
	Lo valora a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	Explica, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.							
	Supera estereotipos y muestra un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.							

2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	Analiza, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales							
	Desarrolla con interés una mirada estética hacia el mundo.							
	Respeto la diversidad de las expresiones culturales.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	Selecciona y describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas,							
	Analiza propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género.							
	Incorpora propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, a su cultura personal y su imaginario propio.							
3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y	Argumenta el disfrute producido por la recepción del arte en							

vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	todas sus formas y vertientes,							
	Comparte con respeto impresiones y emociones y expresa la opinión personal de forma abierta.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	Reconoce los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados.							
	Busca y analiza la información con interés y eficacia.							
4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	Analiza de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas.							
	Establece conexiones entre los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas.							
	Incorpora creativamente los lenguajes de diferentes producciones							

	culturales y artísticas en sus producciones.							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales.							
	Experimenta con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.							
5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas.							
	Justifica el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 6								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	Explica su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.							
6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	Utiliza creativamente referencias culturales y artísticas del entorno. Elabora producciones propias, mostrando una visión personal.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	Realiza un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto.							
	Experimenta con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios.							
	Muestra iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.							

COMPETENCIA ESPECÍFICA 8								
Grado de adquisición de la competencia específica								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente. Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
8.1. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	Desarrolla producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva.							
	Organiza y desarrolla las diferentes etapas del proceso creativo.							
	Considera las características del público destinatario.							
8.2. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Expone los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva.							
	Reconoce los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas.							
	Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen las producciones y manifestaciones artísticas.							

4.5. Ejemplo de tabla propuesta para calificar en Educación Secundaria Obligatoria

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1								
Grado de adquisición de la competencia específica.								
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	Insuficiente Iniciado	Suficiente Iniciado/ en Proceso	Bien En proceso	Notable Adquirido	Sobresaliente e Ampliamente Adquirido	Calificación	Trimestre
1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, desde una perspectiva de género.	Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes.			X			Suficiente En proceso	Notable Adquirido
	Lo reconoce desde una perspectiva de género.		X					
1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.				X		Notable Adquirido	
	Lo valora a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.				X			

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.

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 para el alumnado que haya promocionado.

La jefa de Departamento se hará cargo de estos alumnos/as. 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 y una prueba final objetiva (60% actividades propuestas, 40% prueba objetiva) para poder obtener una nota final de recuperación de la asignatura.

5.4 Plan específico personalizado para el alumno 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 (recuperación de evaluaciones pendientes).

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 una prueba objetiva que se refiera al desarrollo de las distintas competencias no superadas.

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

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.
- “Tertulias dialógicas”: Lectura individual por parte del alumnado de un texto seleccionado por la profesora. Puesta en común, debate de forma oral sobre ideas extraídas de dicho texto.

Además, el Departamento de Dibujo y Artes Plásticas colabora con el centro en la aplicación del P.L.E.I. (Plan de lectura escritura e investigación), a través del desarrollo de las actividades que el centro elabora en colaboración de los departamentos.

6.2 Plan de digitalización e innovación

La materia de DTI 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 las formas. 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 utilizar las nuevas tecnologías para desarrollar y analizar la materia y sus proyectos.

6.3 Coeducación

Nuestra 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 la implicación del dibujo geométrico en distintas disciplinas tanto técnicas como artísticas a lo largo de la historia, y de los hombres y mujeres que hicieron desarrollarse estas disciplinas se ayuda a los alumnos/as a reconocer y respetar la igualdad de derechos entre los sexos, a rescatar a las figuras científicas y artísticas escondidas, a valorar su obra por su importancia en el avance de la sociedad y la 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 más técnico 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.

6.4 PROA+

El Departamento de Dibujo y Artes Plásticas está activamente implicado en el PROA+. La totalidad de sus miembros forman parte del grupo de trabajo del centro que a lo largo del curso ha ido desarrollando este proyecto

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación UP
Comic Fake News	Taller + Visita guiada	Nov/Dic 2025	El cómic busca ilustrar cómo las fake news afectan nuestra percepción de la realidad, mostrando cómo las personas pueden ser fácilmente influenciadas por historias que suenan emocionantes o escandalosas, pero que carecen de fundamento.

8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuestas efectivas a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

A continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- Materiales didácticos de uso general/ materiales digitales.
- Recursos audiovisuales
- Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital.
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno

Material de uso general		
Materiales didácticos	Referencia	Fotocopias, recursos de creación propia, etc.
	Forma de acceso	Se entregan personalmente y/o se difunden a través de plataforma (de manera gratuita)
Materiales digitales	Referencia	Blogs, web, Pinterest, freepik, app´s de dibujo vectorial y artístico
	Forma de acceso	A través de las tablets de aula, Teams, OneNote, Aulas virtuales, Educastur Campus

Libro de texto	Referencia	SM
Otros	Referencia	Libros de consulta temáticos de arte, diseño, ilustración y técnicas
	Forma de acceso	Biblioteca de aula específica de plástica

Material de uso específico
Se detallarán 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.

Para realizar el seguimiento se generarán una serie de indicadores de logro de manera que el docente pueda comprobar de una manera rápida si la efectividad y funcionalidad obtenida es la planificada. Sirvan de ejemplo los propuestos en la siguiente tabla.

9.1 Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN		EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
INDICADORES DE LOGRO		SÍ/ NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
	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			
2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
	El tiempo dedicado a los apartados TIC han sido los adecuados.		
RECURSOS EN EL AULA			
3.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
	Los materiales curriculares son los adecuados en base a las Unidades Didácticas propuestas		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
4.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
	Las situaciones de aprendizaje son adecuadas y permiten una resolución eficaz de las competencias establecidas		
	Las actividades propuestas consiguen despertar el interés de aprendizaje y mejora del alumnado.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
5.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
	Se han aplicado eficazmente las medidas de atención a la diversidad		
	Las ACIS, si las hay, son ajustadas al alumnado y a su desarrollo de las capacidades		
EVALUACIÓN			
6.	Se usan diferentes instrumentos de evaluación		
7.	Los criterios de evaluación y calificación son claros		

	Los resultados son adecuados en base al historial recogido en la materia, a los del anterior trimestre o a otros referentes		
	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:			
X Resultados académicos	X Cuestionarios o encuestas	X Rúbricas	☐ Otros:
Propuestas de mejora: • Implementar el uso de las herramientas digitales • Procurar llevar a cabo las dos sesiones semanales de la materia en el aula específica con el fin de evitar desplazamientos con todo el material al aula de referencia.			

En Lena a 10 de Octubre de 2025 El Jefe de Departamento

José Ramón Álvarez Becerril