



Doctor **Fleming**
Instituto de Educación Secundaria

**IES DOCTOR FLEMING
OVIEDO**

PROGRAMACIÓN DOCENTE



DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

4º ESO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

CURSO 2025-26

Tabla de contenido

1. Introducción / Contextualización.....	3
2. Organización y secuenciación del currículo	16
3. Evaluación.....	27
4. Atención a la diversidad.....	31
5. Programas de refuerzo	33
6. Planes, programas y proyectos transversales	34
7. Actividades complementarias y extraescolares	35
8. Recursos didácticos y materiales curriculares	37
9. Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la programación docente	39

1. Introducción / Contextualización

El artículo 49 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias (BOPA 01-09-2022) señala que “los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, fijarán la concreción del currículo establecido en el presente decreto y la incorporarán a su Proyecto Educativo, que impulsará y desarrollará los principios, los objetivos y la metodología propios de un aprendizaje competencial orientado al ejercicio de una ciudadanía activa”. Para esta tarea, el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica se concibe “como el elemento que debe fundamentar las decisiones curriculares, así como las estrategias y las orientaciones metodológicas en la práctica lectiva”

Los artículos 14.3 y 50.1 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, señalan que el profesorado elaborará las programaciones docentes de cada curso a partir de la concreción del currículo establecida por los centros. El artículo 50.1 precisa que en estas programaciones deberán tenerse en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. El artículo 50 de este decreto recoge los elementos que, como mínimo, deben contener las programaciones docentes. Entre estos elementos debe incluirse asimismo la concreción de la metodología propia de cada materia que va a utilizarse en cada curso, puesto que se trata de un elemento prescriptivo del currículo (LOE, artículo 6). Tal y como señala el artículo 50.3 de este decreto “el profesorado desarrollará su actividad docente de acuerdo con lo establecido en la concreción curricular y en las programaciones docentes”.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

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

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el desacierto en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del 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. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos que se dividen en dos bloques. El primer bloque «Técnicas gráfico-plásticas» que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos como las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o *gouache*), técnicas alternativas y mixtas (*collage*, *frottage*, *grattage*, decalcomanía, *objet trouvé*, *dripping*, *assemblage*), técnicas básicas de estampación, técnicas básicas de modelado y de volumen y técnicas del arte del reciclaje.

El segundo bloque «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia»: permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se inicia al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

Las características del paisaje del Principado de Asturias, así como las de su cultura, deben aprovecharse para desarrollar en el alumnado las capacidades perceptivas y creativas utilizando algunas de las obras y elementos que componen el patrimonio cultural de Asturias para enriquecer sus conocimientos y sensibilizarse con todo aquello que constituye la base de la sociedad en la que viven y estudian.

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

La imagen se muestra a partir de las diferentes técnicas que variedad de artistas han investigado e innovado para ampliar los registros de la creación. La llegada de nuevos medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina en razón de la diversidad de imágenes que representan un poderoso centro de atracción e interés. A la vez ha democratizado la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de manipulación de las mismas. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado sea instruido para analizarlas críticamente, siempre a partir del conocimiento de sus medios de producción y tratamiento.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevan a cabo fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos, acerca de cuestiones generales o personales. Será necesario pues, que el alumnado se informe y se interrogue sobre la situación a la que se enfrenta, y deberá investigar sobre las soluciones que diferentes artistas han dado a lo largo de la historia ante esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones

culturales y artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, constituye una fuente de enriquecimiento.

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

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

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

Estos bloques están interrelacionados y fomentan la capacidad de análisis crítico visual, de construir imágenes, de entender el patrimonio como algo propio y genera en nuestra juventud una ciudadanía crítica y educada ante imágenes que muchas veces son nocivas, violentas, segregadoras, estereotipadas y machistas. Solo partiendo de temáticas cercanas a nuestro alumnado y favoreciendo la interacción con otras materias conseguiremos construir nuevos aprendizajes que afronten los desafíos del siglo XXI, para garantizar «una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos» que es el Objetivo de Desarrollo Sostenible número cuatro de la Agenda 2030, relacionados con el interés común, la paz, la sostenibilidad o la convivencia democrática, cimentada en la igualdad.

Transversalmente a todos los saberes se trabajarán temas como la creación de proyectos sostenibles, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Asimismo, se fomentará la prevención de la violencia de género, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Una educación competencial se debe orientar hacia la adquisición de habilidades complejas que son esenciales en la adaptación del alumnado a un entorno en continuo cambio.

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

METODOLOGÍA

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

Así planteadas, estas situaciones constituyen, alineándose con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, oportunidades de aprendizaje flexibles y accesibles que se ajustan a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje de todo el alumnado, contribuyendo por lo tanto a la equidad y la calidad educativa.

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

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

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

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

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

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

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

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

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante el diseño, la geometría y la representación objetiva de las formas, orienta de forma significativa a que el alumnado adquiera la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM). La Expresión Artística debe contribuir a que el alumnado adquiera un punto de vista científico, conociendo las aportaciones tanto de hombres como de mujeres en esta disciplina, intentando superar los prejuicios de género. Contribuye a la adquisición de esta competencia mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, el análisis y la reflexión posterior. También introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

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

A la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la

toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios desaciertos como instrumentos de mejora.

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

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, exige la toma de iniciativa y de decisiones constantes, afianzando la identidad y autonomía, gestionando recursos y aceptando las diferencias. La Expresión Artística colabora en gran medida en la adquisición de la Competencia Emprendedora (CE), dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un acto.

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

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

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

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

No obstante, conviene destacar unos principios metodológicos que se consideran esenciales a fin de orientar la práctica docente de proyectos artísticos hacia la consecución de lo establecido en este currículo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

Criterios de evaluación

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

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

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación

- 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3. *Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.*

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen

un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación

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

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

Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Criterios de evaluación

- 4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.
- 4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.
- 4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación: procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

Bloque B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia

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

CONTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS A LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS INSTITUCIONALES Y DE CENTRO 2025-2026

1. Desarrollo integral del alumnado

- Desde nuestras asignaturas se fomenta el pensamiento creativo, la inteligencia emocional y la autoexpresión a través del lenguaje visual y plástico.
- En Bachillerato se favorecen la autonomía, la precisión en la resolución de problemas y el rigor intelectual, fundamentales para la madurez académica y personal.

2. Bienestar Emocional

- En las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en la materia de Expresiones Artísticas, el alumnado puede explorar sus emociones, desarrollar la autoestima y aprender a comunicarse de forma creativa y respetuosa. En el aula se fomenta la diversidad de miradas, la escucha activa, el trabajo cooperativo y la valoración positiva del esfuerzo.

3. Colaboración Activa

- Participación en proyectos interdepartamentales y de centro (concursos, ilustración, diseño, revista, etc.)

4. Convivencia Positiva

- Promoción del **respeto y la empatía** a través del trabajo cooperativo en proyectos visuales.
- Desarrollo de campañas visuales contra el acoso escolar o el ciberacoso, diseñadas por el propio alumnado.

5. Coeducación

- Inclusión de **referentes femeninos** en la historia del arte, el diseño, la arquitectura y la ingeniería en nuestras clases.
- Estudio estereotipos sexistas en publicidad.
- Desarrollo actividades plásticas a favor de la igualdad.
- Fomento de vocaciones STEAM desde nuestras materias.

6. Competencia Lingüística:

Proyecto eTwinning (Aldeas)

- Elaboración de materiales bilingües (español/inglés).
- Fomento de la comunicación en inglés a través de debates en línea.

7. Competencias Digitales:

- Integración de herramientas digitales para la creación, edición y difusión de contenidos artísticos (Canva, Krita, SketchUp, etc.).
- En **Proyecto de Investigación**, nos involucraremos y mejoraremos **Wikipedia**. Participaremos en un proyecto de **eTwinning** (Aldeas) sobre la inteligencia artificial, junto con otros centros europeos, fomentando su uso responsable.

- Formación del alumnado en general sobre los **derechos de autor**, especialmente en las imágenes.

8. Lengua Asturiana y Patrimonio Cultural

- Colaboración en la difusión del patrimonio artístico y cultural asturiano a través de proyectos visuales y digitales.

9. Formación Profesional y empleabilidad:

- Orientación sobre las salidas profesionales vinculadas a las artes o al dibujo técnico. Visita por parte de los alumnos de 4º de la ESO a la Escuela de Arte de Oviedo para conocer los ciclos formativos que en ella se imparten.

10. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

- Promoción del **reciclaje creativo** y del arte sostenible (reutilización de materiales, exposiciones con materiales reciclados).
- Participación en proyectos sobre sostenibilidad visual y consumo responsable.

REFERENCIAS NORMATIVAS / OTROS DOCUMENTOS

Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria obligatoria en el Principado de Asturias (BOPA 01-09-2022).

Decreto 249/2007, de 26 de septiembre, por el que se regulan los derechos y deberes del alumnado y normas de convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos del Principado de Asturias (BOPA 22-10-2007), modificado por el Decreto 7/2019, de 6 de febrero (BOPA 11-02-2019)

Resolución de 6 de agosto de 2001, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los Institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias (BOPA 13-08-2001)

Resolución de 26 de mayo de 2016, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se regula el proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado de bachillerato y se establecen el procedimiento para asegurar la evaluación objetiva y los modelos de los documentos oficiales de evaluación (BOPA 03-06-2016)

Orientaciones para la elaboración de las concreciones del currículo y las programaciones docentes de las enseñanzas de ESO y Bachillerato LOMCE (SIE, 2015). Disponible en Educatur > Inspección educativa > Documentación para centros > Asesoramiento.

2. Organización y secuenciación del currículo

Unidades de programación	Temporalización (Trimestre)
UP1 Imaginando mensajes	1º
UP2 ¿Qué pinto yo en esta historia?	1º y 2º
UP3 La forma sigue a la función	1º y 2º
UP4 Las fotocopiadoras de antes	2º
UP5 Investig·arte	1º y 2º
UP6 Luz y tiempo	3º

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. IMAGINANDO MENSAJES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
	<p>2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	
<p>Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que</p>	<p>4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>
	<p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades</p>	

<i>pueden derivarse de esta actividad.</i>	encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	
	4.3_ Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	
Saberes básicos		
<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. • Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. • Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. 		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. ¿Qué pinto yo en esta historia?

Competencias	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	2.1_ Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.
	2.2_ Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	
<p>Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas,</p>	4.1_ Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

<p><i>incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</i></p>	<p>herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	
	<p>4.2_ Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	
	<p>4.3_ Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	
<p>Saberes básicos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Grafiti y pintura mural. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. 		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. LA FORMA SIGUE A LA FUNCIÓN

Competencias	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>Competencia específica 2. <i>Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</i></p>	<p>2.1_Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
	<p>2.2_Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	
<p>Competencia específica 4. <i>Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</i></p>	<p>4.1_Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>
	<p>4.2_Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	
	<p>4.3_Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	

Saberes básicos		
<ul style="list-style-type: none"> - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. 		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4. LAS FOTOCOPIADORAS DE ANTES

Competencias	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>Competencia específica 2. <i>Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</i></p>	<p>2.1_ Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
	<p>2.2_ Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	
<p>Competencia específica 4. <i>Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención</i></p>	<p>4.1_ Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

<p><i>previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</i></p>	<p>4.2_ Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	
	<p>4.3_ Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	
<p>Saberes básicos</p>		
<p>- Técnicas de estampación: procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p>		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. INVESTIG·ARTE

Competencias	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1_ Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
	1.2_ Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	
Saberes básicos		
- Todos y elementos transversales.		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. LUZ Y TIEMPO

Competencias	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para	2.1_ Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.
	2.2_ Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa,	

<p><i>incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</i></p>	<p>determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	
<p>Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>4.1_Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2_Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3_ Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación) 		

colectiva).

- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

El Decreto 59/2022 por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, enumera en el Artículo 6 (Principios pedagógicos) los elementos transversales que deben ser trabajados en todas las materias.

A continuación, se especifican los elementos que se abordarán, y evaluarán, en cada una de las situaciones de aprendizaje.

Elementos transversales	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN					
	UP1	UP2	UP3	UP4	UP5	UP6
La comprensión lectora	X	X	X	X	X	X
La expresión oral y escrita	X	X	X	X	X	X
La comunicación audiovisual	X	X	X	X	X	X
La competencia digital			X		X	X
El emprendimiento social y empresarial	X		X	X		
El fomento del espíritu crítico y científico	X	X	X		X	X
La educación emocional y en valores	X	X	X	X	X	X
La igualdad de género	X		X		X	X
La creatividad	X	X	X	X	X	X
La educación para la salud					X	
La formación estética	X	X	X	X	X	X
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	X		X		X	X
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales	X	X	X	X	X	X

3. Evaluación

Los instrumentos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado han sido seleccionados y elaborados conforme a las directrices generales establecidas en la concreción curricular en particular teniendo en cuenta las decisiones adoptadas sobre la evaluación del alumnado y sobre la elaboración de las programaciones docentes. Así mismo, están relacionados con los criterios de evaluación establecidos para la materia.

Consideraciones para la obtención de la calificación de evaluación.

Los productos generados por el alumnado en las diferentes actividades y unidades de programación, tanto de forma individual como colaborativa, constituyen **evidencias significativas del proceso de enseñanza-aprendizaje**. Estas producciones permiten **valorar el grado de adquisición de los aprendizajes** vinculados a los criterios de evaluación y a las competencias específicas de la materia. Para determinar su nivel de logro, se emplearán **diversos instrumentos de evaluación** que garanticen una valoración completa y equilibrada, entre ellos:

1º- Revisión periódica de los productos entregados el alumnado.

En su evaluación se atenderá a premisas como:

- La adecuación de lo realizado con lo pedido en cada actividad, tanto en aplicaciones técnicas como conceptuales.
- La claridad en las anotaciones que se refieren a los conocimientos expuestos en clase y a las informaciones recogidas sobre ellos.
- La adecuación del nivel exigido en las actividades presentadas.
- La presentación y el orden en las actividades pedidas.
- La elaboración de bocetos, que será variada y se ajustarán a los contenidos trabajados.

2º-Observación cotidiana del trabajo realizado en el aula, en casa y de la actitud del alumno.

Se tendrá en cuenta la puntualidad, el interés por la materia y la participación en el aula, el cuidado de los materiales y el comportamiento.

El profesor observará, de modo constante, cómo los alumnos ejecutan la parte práctica, para detectar las dificultades que pueda presentar la realización del trabajo propuesto o verificar el progreso adecuado. Por este motivo, la mayoría de los trabajos se realizarán en clase, para evitar ayudas externas que puedan desvirtuar su evaluación. En el caso de ausencia justificada del alumno o alumna, el profesor establecerá el modo y determinará cómo y cuándo se deben realizar los trabajos pendientes.

3º-Pruebas específicas escritas o prácticas.

Los productos realizados por el alumnado (de manera individual o en grupo) pueden ser de distintos tipos: respuestas, trabajos, proyectos, presentaciones, mapas conceptuales, debates o cuestionarios, entre otros. Cada uno de ellos constituye una **evidencia del aprendizaje**.

Para evaluar estos productos se emplearán **instrumentos variados, accesibles** y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, de modo que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Cada producto estará **vinculado a las situaciones de aprendizaje, los saberes básicos y los criterios de evaluación**, lo que permitirá comprobar su aportación al desarrollo de las **competencias específicas y clave** de la materia.

Finalmente, la **evaluación por competencias** deberá mantener criterios comunes con el resto de las materias del centro, ya que el desarrollo competencial del alumnado es un proceso compartido y transversal.

POSIBLES PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Observación sistemática del trabajo en el aula y en la plataforma 365
 - Cuaderno del profesorado y registro de tareas en Microsoft Teams.
 - Análisis de producciones del alumnado
 - Producciones artísticas
 - Láminas
 - Producciones orales
 - Producciones escritas
- Producciones en soporte digital empleando diferentes aplicaciones y herramientas informáticas
 - Trabajos o proyectos de investigación
 - Presentaciones
 - Producciones artísticas
- Intercambios orales
 - Diálogos
 - Debates
 - Puestas en común
- Análisis de evidencias orales y escritas
 - Pruebas escritas
 - Pruebas orales, tanto a nivel individual como grupal
- Tareas individuales y grupales
- Autoevaluación y coevaluación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

De acuerdo con el artículo 40.2 b) del Decreto 60/2022 de 30 de agosto: **LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN SON LA PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Cada tarea evaluable estará relacionada con uno o varios criterios de evaluación específicos.

La calificación correspondiente a cada periodo de evaluación se obtendrá mediante el **cálculo de la media aritmética de los criterios de evaluación aplicados, ponderando cada uno de ellos en función del número de veces que haya sido considerado a lo largo del proceso de evaluación.**

La calificación final del curso se determinará mediante el cálculo de la **media aritmética de los criterios de evaluación aplicados, ponderando cada uno de ellos en función del número de veces que haya sido considerado a lo largo del curso.**

Sobre las láminas y otros trabajos:

El alumno/a podrá repetir cualquier trabajo ya calificado para mejorar la nota hasta 7 días antes de la sesión de evaluación correspondiente.

Las tareas que no hayan sido entregadas en el plazo estipulado podrán ser entregadas en la siguiente clase (comprendiendo que la calificación se verá afectada por la valoración de los criterios de calificación relacionados con el interés del alumno/a y la puntualidad).

Los alumnos deberán conservar todos sus trabajos hasta final de curso.

Sobre las pruebas:

Si algún alumno, por causa justificada, no puede hacer el examen el día fijado, lo realizará el primer día que se incorpore a clase. Si no se justifica la ausencia, la calificación será 0.

IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

En el caso de que el alumno o alumna supere más del 20% de faltas de asistencia por período de evaluación, se le aplicará el procedimiento extraordinario. El docente entregará al estudiante implicado un listado con una serie de tareas que deberá entregar en un plazo fijado.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Al margen de las medidas metodológicas, se procurará ajustar los diferentes Instrumentos de Evaluación a las características personales del alumno o alumna: Tareas o instrumentos de calificación.

De igual forma, la evaluación negativa de algunos de los criterios de evaluación guiará al docente de la materia, área o ámbito, a diseñar estrategias específicas y programas de refuerzo que traten de recuperar dicho criterio.

4. Atención a la diversidad

De acuerdo con el Decreto 59/2022, las medidas de atención a la diversidad se determinarán de acuerdo con las directrices establecidas en la concreción curricular (Cfr. art. 49.1.g y Orientaciones sobre concreción curricular de la etapa). Dentro de estas medidas se contemplarán las siguientes:

-Ajustes razonables o adaptaciones curriculares significativas para el alumnado que presenta necesidades educativas especiales (Cfr. art. 19.4).

-Medidas de refuerzo para el alumnado con integración tardía en el sistema educativo español (Cfr. art. 21.3).

-Planes de actuación y programas de enriquecimiento curricular para el alumnado con altas capacidades intelectuales (Cfr. art. 22.2).

-Medidas de refuerzo educativo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado (Cfr. art. 40.2).

-Medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en lengua extranjera para el alumnado para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo con dificultades en comprensión y expresión (Cfr. art. 17.2).

-El plan específico personalizado de cada alumno o alumna que permanezca un año más en el mismo curso de acuerdo con las directrices establecidas en la concreción curricular (Cfr. art. 41.6 y Orientaciones sobre concreción curricular de la etapa).

El Equipo Docente, el Departamento de Orientación y la Jefatura de Estudios aportarán información al profesorado sobre el alumnado que presenta alguna dificultad en el aprendizaje o de conducta, aunque no esté determinado como alumno con necesidad específica de apoyo y también sobre aquellos alumnos que presentan necesidad específica de apoyo educativo.

Asimismo, de los resultados de la evaluación inicial también se obtiene información sobre los problemas que pueden presentar algunos alumnos.

Tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje en un alumno o alumna, el profesorado pondrá en marcha medidas de carácter ordinario, adecuando su programación didáctica a las necesidades del alumnado, adaptando actividades, metodología o temporalización y, en su caso realizando adaptaciones no significativas del currículo.

En el caso de alumnos con necesidad específica de apoyo educativo se elaborarán con el apoyo del Departamento de Orientación las correspondientes adaptaciones curriculares.

Para alumnos de altas capacidades, se potenciará la profundización en aspectos de su interés, trabajos por proyectos prácticos y se les dará tareas extra si acaban las

propuestas. Estas tareas tendrán una cierta dificultad para enfrentarlos a retos y que sean capaces de encontrar soluciones a los mismos.

5. Programas de refuerzo

Según el Decreto 59/2022, la programación docente incluirá el plan de refuerzo destinado a recuperar los aprendizajes no adquiridos de la materia. Este plan incluirá los procedimientos e instrumentos de evaluación de estos aprendizajes, así como los criterios de superación de la materia. También debe incluir el procedimiento y periodicidad de la revisión de aplicación personalizada del plan por parte del equipo docente (Cfr. art. 41.3).

Por tanto, el plan de refuerzo se atenderá a lo establecido en la concreción curricular (Cfr. art. 49.1.f y Orientaciones sobre concreción curricular de la etapa).

El programa de recuperación de aprendizajes no adquiridos estará personalizado y orientado a la superación de las dificultades detectadas en el alumno.

Este curso **2025-2026** tenemos **tres alumnos en 4ºEAR que repiten curso**. El profesor de la materia elaborará un programa de recuperación de aprendizajes no adquiridos, personalizado y orientado a la superación de las dificultades encontradas por la alumna el pasado curso que será revisado al final de cada trimestre.

6. Planes, programas y proyectos transversales

PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

El alumnado de 4º de la ESO deberá realizar dos investigaciones, la primera tratará de dar respuesta a **qué es el arte** y la segunda versará sobre un **autor, movimiento artístico actual**, que posteriormente presentarán ante la clase, sobre un artista plástico o un movimiento artístico.

Con el trabajo de búsqueda, los alumnos aprenderán a planificar y a proponer estrategias, recurriendo a todas las fuentes de información que tengan a su alcance. La materialización del trabajo ejercitará y mejorará la comprensión y el análisis de la información encontrada y la presentación en público desarrollará capacidad de comunicación del alumnado, contribuyendo a la mejora de todas las competencias clave.

Además, a lo largo del curso se potenciará la lectura de libros, periódicos, revistas especializadas, así como artículos de Internet como un instrumento complementario al aprendizaje de los contenidos trabajados en la materia y se mejorará y enriquecerá el vocabulario relacionado con la Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

7. Actividades complementarias y extraescolares

Decreto 59/2022, artículo 11, y Resolución de 6 de agosto de 2001, artículos 46 a 51

Se incluirán en la programación docente las actividades complementarias, y, en su caso, extraescolares, vinculadas a la materia o ámbito contempladas en la programación general anual del centro. Se tendrá presente que las actividades complementarias y extraescolares que se programen deberán contribuir al desarrollo de las competencias clave (Cfr. D. 59/2002, art. 11.4).

Denominación de la actividad	Objetivos	
Conociendo el Museo de Bellas Artes de Asturias	Conocer y disfrutar de las obras del Museo de Bellas Artes de Asturias, fomentar la sensibilidad estética, desarrollar la observación y la interpretación visual, y relacionar los contenidos trabajados en el aula con el patrimonio artístico.	
Lugar de realización	Grupo/s	Nº de Alumnos
Museo BBAA	1º ESO (Todos)	99
Fecha	Profesorado participante	
Por determinar	Juan Muñoz e Isabel Bermúdez	

Denominación de la actividad	Objetivos	
Visita a la Escuela de Arte de Oviedo	Conocer las diferentes disciplinas artísticas que se imparten en la Escuela de Arte de Oviedo, observar sus espacios de aprendizaje para comprender cómo se trabaja en un entorno artístico especializado, relacionar los aprendizajes de Educación Plástica, Visual y Audiovisual con posibles salidas académicas y profesionales, y fomentar la motivación del alumnado para continuar su formación en el ámbito del arte y el diseño.	
Lugar de realización	Grupo/s	Nº de Alumnos
EA Oviedo	4º ESO (Alumnado de EAR. Hay en todos los grupos)	29
Fecha	Profesorado participante	
Por determinar	Juan Muñoz e Isabel Bermúdez	

Denominación de la actividad		Objetivos
Asistencia a una proyección de SACO (Semana del Audiovisual Contemporáneo de Oviedo)		Acercar al alumnado a diferentes formas de expresión cinematográfica a través de la programación de la Semana del Audiovisual Contemporáneo de Oviedo (SACO), fomentar la apreciación crítica y estética del lenguaje audiovisual, relacionar los contenidos trabajados en Educación Plástica, Visual y Audiovisual con manifestaciones culturales actuales y promover el interés por el cine como medio de comunicación, creación artística y reflexión social
Lugar de realización		Grupo/s
¿Teatro Filarmónica?		3º ESO (Todos)
Fecha		Nº de Alumnos
Por determinar		100
Fecha		Profesorado participante
Por determinar		Juan Muñoz e Isabel Bermúdez

Denominación de la actividad		Objetivos
Proyección programa Cine Escuela. ICAA (Ministerio de Cultura)		Acercar al alumnado al cine como forma de lenguaje artístico, favorecer la comprensión de sus códigos narrativos y estéticos, promover el pensamiento crítico sobre los mensajes de la obra y su relación con la realidad, y conectar la proyección con los contenidos de Expresión Artística para enriquecer su formación cultural y creativa
Lugar de realización		Grupo/s
EA Oviedo		4º ESO (Alumnado de EAR. Hay en todos los grupos)
Fecha		Nº de Alumnos
Por determinar		29
Fecha		Profesorado participante
Por determinar		Juan Muñoz e Isabel Bermúdez

8. Recursos didácticos y materiales curriculares

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se imparte en un aula específica que cuenta con mesas amplias que pueden reclinarsse y con taburetes regulables en altura. Dispone también de una pizarra de rotuladores, pizarra digital y cañón proyector. El ordenador del profesor está conectado a una webcam, colocada en un brazo articulado que permite proyectar la actividad que realiza el profesor en su mesa.

No hay libro de EAR, pero es necesario que el alumno acuda a clase con el material necesario.

LISTA DE MATERIAL · ESO · EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

En *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*, no utilizaremos un libro de texto. Sin embargo, sí que haremos uso de numeroso material. En una asignatura con un componente práctico tan evidente, las herramientas son muy importantes. Algunas de ellas, si se cuidan convenientemente, podrán utilizarse en otras materias y durar muchos años.

Durante todo el curso

<ul style="list-style-type: none">• Folios• Carpeta tamaño folio• Pinturas de madera	<ul style="list-style-type: none">• 1 lápiz HB• Goma
--	---

Dibujo técnico

<ul style="list-style-type: none">• Regla (una regla buena, tiene las marcas de las medidas grabadas -y no solo dibujadas- sobre el plástico, esto evita que las graduaciones, con el roce y el uso, desaparezcan).• Juego de escuadra y cartabón (Un buen juego, no tiene medidas y sus bordes deben ser rectos, nunca biselados)• Compás (Se aconsejan compases de la marca Staedtler -menos modelo 550 Noris Club- y Faber Castell como por ejemplo Staedtler Mars® basic 554 , Staedtler Mars® basic 556, Staedtler Mars® basic 558 01, Faber Castell 174601,Faber Castell 32722-8, etc.) <ul style="list-style-type: none">• 1 lápiz 2H.

Otros trabajos

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Se solicitará el material correspondiente con la necesaria antelación. |
|--|

El departamento proporcionará el material necesario al alumnado de familias vulnerables que no puede permitirse este gasto.

Otros materiales de referencia:

Como apoyo a las explicaciones realizadas en el aula se recomienda a los alumnos/as la consulta de los blogs del profesorado que forma parte del departamento y otras webs de referencia:

Enseñarte (Blog Juan)	http://ensenarte.blogspot.com.es/
-----------------------	---

9. Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la programación docente

De acuerdo con el Decreto 59/2022, el profesorado evaluará los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de los objetivos educativos del currículo y con los resultados obtenidos por el alumnado, para lo que se establecerán indicadores de logro en las programaciones docentes (Cfr. art. 43.1).

Como indicadores de logro se pueden considerar los siguientes (tomados de las orientaciones para la elaboración de las concreciones de currículo y de las programaciones docentes LOMCE, SIE 2015):

- Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias, por curso y grupo.
- Adecuación de los materiales o recursos didácticos.
- Adecuación de la organización y secuenciación de unidades de programación
- Contribución de la metodología y las medidas de atención a la diversidad aplicadas a la mejora de los resultados obtenidos.

La evaluación de la práctica docente debe ser un proceso que mejore esta práctica, que colabore en la mejora cualitativa de la educación y oriente la formación del profesorado.

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.		
2.	Se hacen modificaciones, si fuera necesario.		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
3.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
4.	Se tiene en cuenta la diversidad al organizar la clase y crear grupos.		

RECURSOS EN EL AULA			
5.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
6.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
7.	Metodologías que favorezcan una actitud positiva en el alumnado.		
8.	Actividades que favorezcan el aprendizaje autónomo.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
9.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
10	Se atiende a los alumnos que se alejan de la media (por arriba o por abajo adecuando las actividades a su perfil.		
OTROS			
11	...		
12	...		

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
<input type="checkbox"/> Resultados académicos	<input type="checkbox"/> Cuestionarios o encuestas	<input type="checkbox"/> Rúbricas	<input type="checkbox"/> Otros:
Propuestas de mejora:			
Mejorar los resultados académicos.			