



Cofinanciado por
la Unión Europea



Principado de
Asturias

Consejería
de Educación

IES elisa y luis villamil

PROGRAMACION EXPRESIÓN ARTISTICA

4º Educación Secundaria Obligatoria

IES ELISA Y LUIS VILLAMIL 2024 - 2025

ÍNDICE

- 1.- TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN**
- 2.- ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN:
SITUACIONES DE APRENDIZAJE, TALLERES, PROYECTOS U OTROS**
- 3.- INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL
APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
- 4.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES**
- 5.- CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS**
- 6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**
- 7.- RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**
- 8.- INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y
DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE**



1. 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, proyectos, talleres u otras acciones competenciales que llevamos a cabo con nuestro alumnado.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. Los elementos gráfico-plásticos	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. Técnicas mixtas	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. Los trazados geométricos	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4. Los sistemas de representación	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. La imagen fotográfica	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6. Urbanismo y arquitectura	TERCER TRIMESTRE

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN	Situaciones de aprendizaje
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 Elementos gráfico-plásticos	PRIMER TRIMESTRE	“El graffiti”
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 Técnicas mixtas		“Las vanguardias”
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 Los trazados geométricos	SEGUNDO TRIMESTRE	“Diseño papel regalo”
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 Los sistemas de representación		“Diseño de un mueble”
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 La imagen fotográfica		“Fotografía publicitaria”
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 Urbanismo y arquitectura	TERCER TRIMESTRE	“Arquitectura y urbanismo del S.XX”



2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE, TALLERES, PROYECTOS U OTRO

Unidad de programación 1. Elementos gráfico plásticos. Situación de aprendizaje 1: “El graffiti”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Graffiti y pintura mural. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).



<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</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>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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).



<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none">– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.– Técnicas de dibujo y pintura: 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none">– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.– El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
--	--	--



Unidad de programación 2. Técnicas mixtas. Situación de aprendizaje 1. “Las Vanguardias”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).



<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</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>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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).



<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none">– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.– Técnicas de dibujo y pintura: 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. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none">– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.– El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
--	--	--



SEGUNDO TRIMESTRE

Unidad de programación 3. Los trazados geométricos. Situación de aprendizaje: “Diseño papel de regalo”

COMPETENCIAESPECÍFICAS	CRITERIOSDE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</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>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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>. – Técnicas básicas de animación.
<p>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</p>	<p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>



<p>incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>. – 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. – Técnicas básicas de animación. – Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>. – 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. – Técnicas básicas de animación. – Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.



Unidad de programación 4. Los sistemas de representación. Situación de aprendizaje: “Diseño de un mueble”

COMPETENCIAESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</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>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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).



<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).



Unidad de programación 5. La imagen fotográfica. Situación de aprendizaje: “Fotografía publicitaria”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</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. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</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>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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación,



		<p>puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. – Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</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. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
<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</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</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.



<p>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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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>	<ul style="list-style-type: none">– Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.– Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</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.– El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
---	--	---



TERCER TRIMESTRE

Unidad de programación 6. Urbanismo y arquitectura. Situación de aprendizaje: “Arquitectura y urbanismo del S.XX”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
<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</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>2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y



<p>adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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>húmedas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
<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>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</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>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de



		<p>la percepción. Color y composición.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
--	--	--

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

Se han diseñado instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

A principios de curso, con la finalidad de saber el punto de partida de la programación, se realizará una evaluación inicial para conocer los conocimientos previos sobre el área del alumnado.

INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Las diferentes situaciones de aprendizaje incluyen los procedimientos, instrumentos y técnicas de evaluación necesarias para evaluar de forma objetiva al alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE	CALIFICACIÓN	TRIMESTRE
		INICIADO	INICIADO/ EN PROCESO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	AMPLIAMENTE ADQUIRIDO	COMPETENCIAS	1º



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.	El alumno/a es capaz de analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final.							
1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	El alumno/a valora 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.							
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	El alumno/a participa, 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.	El alumno/a está capacitado para elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados.							

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.	El alumno/a participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales							
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.	El alumno/a está capacitado para 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							
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.	El alumno/a puede 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	El alumno/a puede exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o							



común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración y las dificultades encontradas.							
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.	El alumno/a puede 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.							

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE	CALIFICACIÓN	TRIMESTRE
		INICIADO	INICIADO/ EN PROCESO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	AMPLIAMENTE ADQUIRIDO	COMPETENCIAS	2º
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	El alumno/a es capaz de analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final.							



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.	El alumno/a valora 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.							
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	El alumno/a participa, 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.	El alumno/a está capacitado para elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados.							
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.	El alumno/a participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales							



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.	El alumno/a está capacitado para 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							
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.	El alumno/a puede 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.	El alumno/a puede 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 y las dificultades encontradas.							
4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social,	El alumno/a puede identificar oportunidades de desarrollo							



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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE	CALIFICACIÓN	TRIMESTRE
		INICIADO	INICIADO/ EN PROCESO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	AMPLIAMENTE ADQUIRIDO	COMPETENCIAS	3º
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.	El alumno/a es capaz de analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final.							
1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con	El alumno/a valora 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.	los del presente.							
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	El alumno/a participa, 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.	El alumno/a está capacitado para elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados.							
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.	El alumno/a participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales							
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	El alumno/a está capacitado para 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							



seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	preparado previamente							
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.	El alumno/a puede 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.	El alumno/a puede 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 y las dificultades encontradas.							
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.	El alumno/a puede 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.							



Tabla de criterios de evaluación por trimestre

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3

Criterios de calificación:

Los criterios de calificación consistirán en la media de los criterios de evaluación asignados a cada una de las tres evaluaciones, siendo la **calificación final del curso, la media ponderada de todos los criterios de evaluación.**

El 100% corresponderá a Análisis de producciones.

La calificación final de cada evaluación se expresará de la siguiente forma:

- Sobresaliente cuando la media esté entre 9 y 10.
- Notable cuando la media esté entre 7 y 8.
- Bien cuando la media sea 6.
- Suficiente cuando la media sea 5.
- Insuficiente para una media inferior a 5.

A continuación, se recogen las competencias específicas, los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia para 1º de ESO.

Evaluación competencial

Uno de los retos que plantea la LOMLOE es la evaluación por competencias. Según la normativa, la calificación de las competencias se debe de explicitar en términos cualitativos como iniciado, en desarrollo, adquirido y ampliamente adquirido. Pero estas calificaciones se obtienen tras haber adjudicado una nota a los criterios de evaluación, y como estos a su vez están relacionados con los descriptores del perfil de salida, se podrán calificar también las competencias clave.

Competencia Clave	Descriptor del perfil de salida	Criterios de evaluación
Comunicación lingüística (CCL)	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5	



Competencia matemática, en ciencia y tecnología (STEM)	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5	
Competencia digital (CD)	CD1, CD2, CD3, CD4, CD5	
Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC)	CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	
Competencia plurilingüe (CP)	CP1, CP2, CP3	
Competencia emprendedora (CE)	CE1, CE2, CE3	
Competencia ciudadana (CC)	CC1, CC2, CC3, CC4	
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA 5	

Por lo tanto, para la obtención de la nota numérica de cada competencia, se realizará la media aritmética de los valores obtenidos en cada criterio de evaluación implicado en su adquisición.

ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y PARA LA EVALUACIÓN DE LAS MATERIAS PENDIENTES

Se hará un control y seguimiento personalizado de cada alumno, y particularmente de aquellos cuyo rendimiento y asimilación de los saberes básicos de la materia sea insuficiente. Para estos alumnos se hará una propuesta personalizada, con ánimo de dar respuesta a sus necesidades personales y particulares, utilizando instrumentos de evaluación variados y adaptados a cada alumno en función de sus características personales, en la línea de las hipótesis y principios DUA (Diseño Universal del Aprendizaje).

Si alguna de las actividades producidas por el alumno el profesor sospechase que no es de su autoría, no será tomada en cuenta para su calificación. En su caso, el profesor podrá en la forma que estime conveniente, verificar la real autoría de la actividad por parte del alumno.



4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

4.1) Actividades para la recuperación y para la evaluación de las materias pendientes ESO:

Aquellos alumnos que promocionen sin haber superado esta materia seguirán el siguiente programa de refuerzo destinado a recuperar la materia pendiente:

En los primeros meses del curso, se le proporcionará al alumnado una serie de actividades que deberá entregar en los plazos establecidos al profesor responsable, para hacer una revisión de los mismos e ir orientando el aprendizaje.

Además, realizará una prueba oral o escrita, para la que habrá dos convocatorias (una a lo largo del curso y otra que coincidirá con la fecha de evaluación final de curso).

Para la calificación final, las tareas realizadas a lo largo del curso se valorarán con un 20% de la nota, mientras que la prueba oral o escrita supondrá un 80% de la nota.

Para la superación de la materia habrá que obtener una media de al menos un suficiente.

4.2) Ajustes razonables o adaptaciones curriculares significativas para el alumnado que presenta necesidades educativas especiales.

Cuando el alumnado lo requiera, se realizarán como primera medida unos ajustes razonables, que podrán consistir en adaptar tiempos, espacios, metodología... buscando el máximo desarrollo de las competencias.

Para alumnado NEE se podrán realizar las adaptaciones curriculares significativas, que contendrán los referentes que serán de aplicación en la evaluación del alumnado.

4.3) Medidas de refuerzo para el alumnado con integración tardía en el sistema educativo español.

Se realizará una evaluación inicial de la materia con el fin de valorar la competencia del alumno y su nivel lingüístico. Con estos datos se valorará la aplicación de un programa de refuerzo que facilite su integración escolar y la recuperación del desfase, si existiese (aula de acogida si la hubiera, solicitar aula de inmersión lingüística).

Para los alumnos que presenten un desfase en su nivel de competencia curricular de dos o más cursos, se podrá solicitar a la Consejería, ser escolarizados en un curso inferior al que les correspondería por edad, de acuerdo con el procedimiento que establecido por la Administración. Para este alumnado se adoptarán las medidas de refuerzo necesarias que faciliten su integración escolar y la recuperación de su desfase y le permitan continuar con aprovechamiento sus estudios. En caso de superar dicho desfase, se incorporarán al grupo correspondiente a su edad.

4.4) Planes de actuación y programas de enriquecimiento curricular para el alumnado con altas capacidades intelectuales

Para el alumnado de AACC se podrán utilizar las siguientes medidas en caso de ser necesarias:



- La medida de enriquecimiento curricular consiste en ofrecer al alumnado de altas capacidades intelectuales actividades de profundización en aspectos relacionados con temas curriculares.
- La medida de ampliación curricular consiste en introducir contenidos propios de cursos superiores al que está cursando el alumno. Se orienta especialmente a promover un desarrollo equilibrado de los distintos tipos de capacidades establecidos en los objetivos de la etapa y en el Perfil de salida, así como a conseguir un desarrollo pleno y equilibrado de sus potencialidades y de su personalidad.
- La medida de Flexibilización para AACC: previa solicitud y aprobación a la Consejería. De esta forma, podrá anticiparse un curso el inicio de la escolarización en la etapa o reducirse un curso la duración de esta, cuando se prevea que estas son las medidas más adecuadas para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización.

4.5) Medidas de refuerzo educativo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado

Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, cuando se detecte que el progreso del alumnado no sea el adecuado. Podrán consistir en estrategias como:

- Informar a la familia del alumno y al propio alumno de los aspectos concretos que debe mejorar o reforzar.
- Proporcionar tareas de refuerzo sobre aspectos en los que se hayan detectado las dificultades (ejercicios, trabajos complementarios...)
- Ofrecer explicaciones individualizadas
- Proporcionar herramientas explicativas complementarias (tutoriales, guías de estudio, indicaciones...)
- Para alumnado NEE también consistirá en apoyo en grupos reducidos o de forma individual, normalmente fuera del aula, para el refuerzo de aprendizajes instrumentales que requieren de la intervención de profesorado especialista de pedagogía terapéutica y/o audición y lenguaje.

4.6) El plan específico personalizado de cada alumnado que permanezca un año más en el mismo curso

Las condiciones curriculares se adaptarán a las necesidades del alumnado y están orientadas a la superación de las dificultades detectadas y al avance y profundización en los aprendizajes ya adquiridos. El Plan específico para el alumnado que no promociona de curso lo elaborarán los profesores actuales (de las materias por las cuales no promocionó) contando con el asesoramiento del Dpto. de Orientación y el profesorado anterior si fuese necesario.

El plan contemplará alguna de estas medidas:

- Seguimiento diario de su trabajo
- Atención individualizada cuando la requiera
- Explicaciones complementarias si fuera necesario
- Tareas de refuerzo o profundización

4.7) Evaluación del alumnado con un porcentaje elevado de faltas de asistencia

Cuando un alumno/a presente o supere un 30% (ESO) de faltas mensuales -justificadas o no- en una materia determinada, el/la docente responsable o, en su caso, el departamento didáctico (ESO) o tutoría (EP) remitirá a la familia un comunicado con acuse de recibo (modelo facilitado por el centro) en el que se informará de la imposibilidad de aplicar los instrumentos y procedimientos establecidos en las PD, incluyendo una citación a final de trimestre (preferiblemente antes de la sesión de evaluación) para la realización presencial de unas pruebas objetivas de carácter competencial. En dichas pruebas se evaluarán exclusivamente los contenidos de los que el/la docente responsable no tenga evidencias durante un periodo de tiempo (un mes, dos meses, un trimestre). El modelo de prueba será recogido y consensuado en las actas de departamento y equipos docentes.

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS

Plan de lectura, escritura e investigación

El Plan de lectura, escritura e investigación persigue el desarrollo de la competencia lectora, escritora e investigadora del alumnado, así como el fomento del interés y el desarrollo del hábito lector y escritor como consecuencia de una actuación planificada y coordinada del profesorado.

Se propone que cada materia destine aproximadamente 10 minutos por sesión a la lectura en voz alta y a la comprensión de esta, que se generen debates en torno a los textos y que estos estén orientados en torno a lo tratado en la sesión. La baja ratio de alumnado por clase nos otorga la posibilidad de escoger lecturas que atiendan a la diversidad de los discentes y a su ritmo de aprendizaje.

Así pues, muchos de los textos trabajados en clase a nivel teórico serán leídos por los alumnos a sus compañeros, fomentando de esta manera la habilidad de leer en público.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.



- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...
- Fiestas y celebraciones.
- Intercambios culturales con otros centros.
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.
- Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

No se han programado actividades complementarias ni extraescolares desde esta asignatura.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán los siguientes recursos y materiales didácticos:

MATERIAL DE USO GENERAL		
Materiales didácticos	Referencia	Fotocopias de recursos de creación propia
	Forma de acceso	Se entregan en mano a los alumnos y/o se envían a través de la plataforma Teams.
Materiales digitales	Referencia	Se utilizarán una serie de vídeos que están descargados en el ordenador del profesor
	Forma de acceso	A través del ordenador de clase.
Libro de texto	Referencia	No hay libro de texto de referencia.



8. 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 generan 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.

Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)

1	TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN	SI	NO	PROPUESTAS DE MEJORA
1.1	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.			
1.2	Los objetivos didácticos que se plantean se corresponden con las competencias que los alumnos deben conseguir.			
1.3	Se adoptan estrategias y se programan actividades en función de los objetivos, de los saberes básicos y las características del alumnado.			
1.4	Se seleccionan y secuencian los contenidos con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo.			
2	ORGANIZACIÓN DEL AULA			
2.1	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.			
2.2	Se adoptan distintos agrupamientos en función de la tarea a realizar procurando que el clima de trabajo sea el adecuado.			
3	RECURSOS EN EL AULA			
3.1	Se utilizan recursos y materiales didácticos variados.			
3.2	Los recursos utilizados son los adecuados en cada unidad de programación y situación de aprendizaje.			
4	METODOLOGÍA EN EL AULA			



4.1 Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.			
4.2 Se planifican las clases de modo flexible, con actividades y recursos ajustados a las necesidades e intereses del alumnado.			
4.3 Se presenta y propone un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad.			
4.4 Existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo, por parejas, etc.			
4.4 Se proporciona información al alumnado sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas.			
5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
5.1 Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje			
5.2 Se tiene en cuenta el nivel de habilidades del alumnado y, en función de ello, se adaptan los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.			
5.3 Existe coordinación con otros profesionales (orientador/a, profesorado del departamento...) para modificar contenidos, actividades, metodología, recursos, etc.			
6 MOTIVACIÓN A LO LARGO DE TODO EL PROCESO			
6.1 Se intenta mantener el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.			
6.2 Se comunica la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real.			
6.3 Se da información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.			
7 CLIMA DEL AULA			
7.1 Contribuyo al cumplimiento de las normas de convivencia y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas.			
7.2 Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones.			



7.3 Las relaciones que establezco con mis alumnos/as dentro del aula son fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias.			
---	--	--	--