

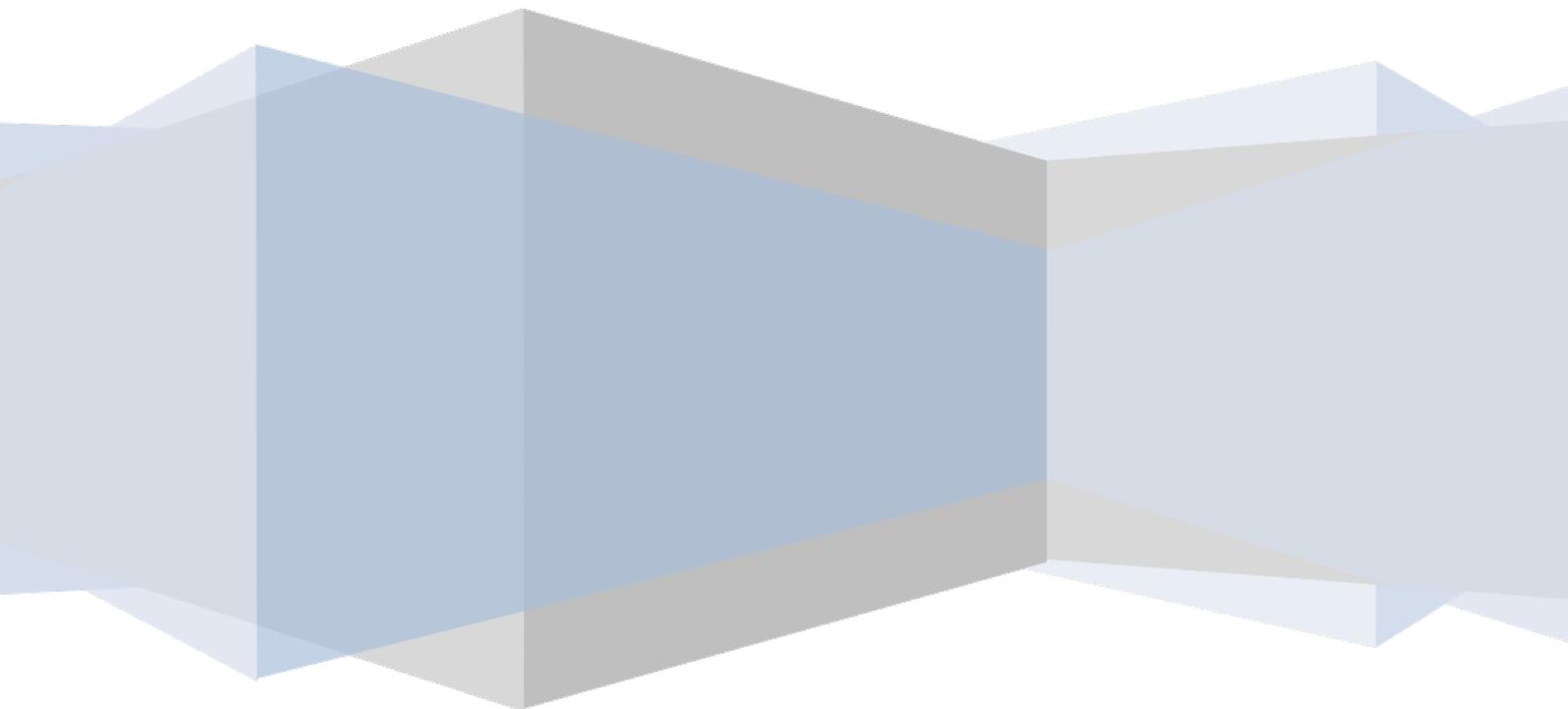


“IES Virgen del Espino”

# Programación Didáctica

**EXPRESIÓN ARTÍSTICA  
4º ESO**

Curso 2023/2024



# ÍNDICE

<b>A. Componentes del departamento .....</b>	<b>3</b>
<b>B. Fundamentación legislativa: normativa estatal y autonómica.....</b>	<b>3</b>
<b>C. Conceptualización y características de las materia .....</b>	<b>3</b>
• Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa .....	3
• Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....	4
<b>D. Diseño de la evaluación inicial .....</b>	<b>5</b>
<b>E. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....</b>	<b>6</b>
<b>F. Contenidos de carácter transversal que se trabajan desde la materia .....</b>	<b>7</b>
<b>G. Metodología didáctica .....</b>	<b>8</b>
• Modos de actuación.....	9
• Agrupamientos, espacios, materiales y recursos.....	10
<b>H. Materiales y recursos de desarrollo curricular.....</b>	<b>11</b>
<b>I. Concreción de planes, programas y proyectos de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia .....</b>	<b>12</b>
<b>J. Actividades complementarias y extraescolares.....</b>	<b>12</b>
<b>K. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado .....</b>	<b>12</b>
• Técnicas e instrumentos de evaluación .....	13
• Momentos en los que se evalúa y agentes evaluadores.....	13
• Criterios de calificación de la materia asociados a los criterios de evaluación .....	14
• Situaciones de aprendizaje, criterios e instrumentos de evaluación .....	15
• Tabla resumen de los criterios de evaluación .....	18
<b>L. Atención a las diferencias individuales del alumnado .....</b>	<b>19</b>
<b>M. Secuencia de unidades temporales de programación .....</b>	<b>21</b>
<b>N. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente .....</b>	<b>21</b>
<b>O. Sistemas de recuperación.....</b>	<b>22</b>
• Actividades de recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores .....	23
<b>ANEXOS.....</b>	<b>24</b>
<b>I. CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE LA ESO .....</b>	<b>24</b>
<b>II. CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO.....</b>	<b>25</b>

## A. Componentes del departamento

En el presente curso 2022-2023, los miembros del departamento de Dibujo son:

**Sara Pascual García** (jefa del departamento) imparte 1º y 3º de la ESO, además de 1º de Bachillerato.

**Esther Miguel Gómez**, imparte 1º de la ESO y 2º de Bachillerato.

**Carmen Sarrión Blasco Blasco**, imparte 1º, 3º y 4º de la ESO.

## B. Fundamentación legislativa: normativa estatal y autonómica

### Normativa estatal

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

### Normativa autonómica

- Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

## C. Conceptualización y características de las materia

### EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas gráfico-plásticas como también en los medios audiovisuales, dando lugar a una recepción de la imagen desde una perspectiva más amplia y diversa.

La materia Expresión Artística tiene como finalidad desarrollar en el alumnado unas capacidades expresivas, perceptivas y estéticas que darán lugar a una comprensión más real y crítica de su entorno, además de que adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico tecnológico y motriz; así como prepararles para su incorporación a estudios posteriores, para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos. Ayudará en este proceso el conocimiento de lenguajes visuales y audiovisuales que se traducirá en el desarrollo de un pensamiento creador a partir de procesos cognitivos, emocionales y afectivos que, por otro lado, están relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 vinculados con aspectos de dimensión social y de sostenibilidad.

- **Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

La materia Expresión Artística permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa.

Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos.

Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente *de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.*

Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística.

Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

- **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

La materia Expresión Artística contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

**Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Se introduce en esta materia para que el alumnado sepa expresar con coherencia, de forma oral y escrita, procesos y contenidos que le permita interacciones comunicativas con actitud reflexiva y crítica.

**Competencia plurilingüe (CP)**

En la actualidad es muy común que la terminología en los estilos y técnicas artísticas se expresen en diferentes idiomas. Su uso eficaz ampliará el repertorio lingüístico para una transferencia comunicativa completa.

**Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Permitirá plantear interrogantes e hipótesis a través de la experimentación y la indagación en los procesos creativos con los que elaborar y evaluar producciones propias o en grupo.

**Competencia digital (CD)**

Es de vital importancia en el desarrollo de destrezas básicas la utilización de herramientas digitales y fuentes de información fidedignas que sirvan para adquirir conocimientos con sentido crítico en los diferentes procesos de creación artística en los que sea vea inmerso.

**Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)**

La regulación de las emociones y el fortalecimiento de la motivación son aspectos indispensables para la gestión de los retos. Indispensable también asumir la importancia de los diferentes enfoques y perspectivas que incorpora el resto del alumnado para la obtención de aprendizajes y conclusiones relevante.

**Competencia ciudadana (CC)**

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje es importante detenerse en la contribución de las responsabilidades que, en este caso el alumnado, debe de asumir en materia de deberes y derechos, en la práctica de la tolerancia y la solidaridad entre personas y grupos, más cuando uno de los rasgos que caracterizan a esta materia es la de la práctica en grupo, la de los proyectos colaborativos, la de la escucha activa, el diálogo y la reflexión de ideas.

**Competencia emprendedora (CE)**

El desarrollo de las destrezas irá supeditado al descubrimiento de nuevas oportunidades utilizando los conocimientos específicos que permitan generar producciones obtenidas por medio de la confianza.

**Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

La práctica artística introduce al alumnado en un verdadero proceso de indagación en el desarrollo de sus habilidades manuales, al mismo tiempo que introduce la relación cerebro-mano que se fortalecerá a medida que se desarrollen y consoliden los hábitos con la disciplina y trabajo necesarios para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y desarrollo personal. Este permanente desarrollo, cognitivo y emocional, conducirá a un fortalecimiento de la sensibilidad hacia la apreciación de la creación y la comprensión de los lenguajes de las distintas manifestaciones artísticas para su valoración, respeto y conservación.

**D. Diseño de la evaluación inicial**

Antes de que comience el curso, se realizará una identificación exhaustiva de las distintas situaciones que puedan presentar los estudiantes. Esto implica revisar actas e informes TDI para detectar posibles aspectos como contenidos no trabajados, alumnos que repiten curso o aquellos con necesidades específicas de apoyo educativo.

La evaluación inicial se estructurará en dos partes claramente diferenciadas para obtener información relevante sobre las diversas competencias del alumnado:

**1. Una prueba escrita dividida en dos secciones:**

- Primero, se recopilará información personal del alumno, incluyendo datos personales, recursos y áreas de interés.

- Segundo, se evaluará la competencia lingüística específica de la asignatura, abarcando conceptos y contenidos.

## **2. Evaluación del desarrollo gráfico y creativo mediante:**

- Dibujos realizados al natural de elementos presentes en el aula.
- Creación de dibujos creativos como cadáveres exquisitos y diseño de la portada de la materia.

Tras recopilar y analizar todos los datos obtenidos, se valorarán las posibles implicaciones que estos resultados puedan tener en el diseño de la programación. Entre las consecuencias posibles se encuentran la implementación de Planes de Apoyo, ajustes en la planificación temporal de las situaciones de aprendizaje, modificaciones en los instrumentos de evaluación o la inclusión de nuevos contenidos según las necesidades identificadas durante esta evaluación inicial.

## **E. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales**

**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.**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2, CP3, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

**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.**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

**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.**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

**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.**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

La siguiente tabla relaciona las competencias específicas con los descriptores operativos:

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE				CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
Competencia Específica 1	✓	✓	✓					✓						✓	✓					✓			✓		✓					✓	✓				
Competencia Específica 2										✓					✓				✓		✓		✓		✓				✓			✓	✓		
Competencia Específica 3														✓	✓			✓	✓		✓			✓				✓			✓	✓			
Competencia Específica 4	✓								✓	✓			✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓						✓			✓	✓			

### F. Contenidos de carácter transversal que se trabajan desde la materia

Sin duda, por las características propias de nuestra materia, se trabajarán de forma constante y sistemática la **creatividad**, además de:

La **comprensión lectora** se aborda mediante la lectura de textos biográficos sobre artistas y el patrimonio cultural de Castilla y León. Además, se trabajan problemas geométricos que requieren no solo la comprensión del texto, sino también la capacidad de discriminar información y la imaginación para visualizar soluciones antes de realizar cualquier trazado. Por otra parte, los textos relacionados con las artes plásticas pueden tener un elevado grado de abstracción, requiriendo de una interpretación sensible y conectada con los sistemas simbólicos propios del mundo de las imágenes.

La **expresión oral y escrita** constituye otro componente esencial, exigiendo el uso consciente y preciso del vocabulario específico de la asignatura. Esto se considera un indicador claro del nivel de asimilación de los contenidos.

El ámbito de la **comunicación audiovisual** se explora, fomentando el desarrollo del

espíritu crítico mediante la discusión de temas contemporáneos y la creación de trabajos personales basados en imágenes.

El uso pedagógico de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** se emplea como herramienta para la búsqueda de información y la realización de trabajos, al mismo tiempo que se resalta la importancia de su uso responsable y se alerta sobre los riesgos asociados.

Se fomenta el **emprendimiento** a través de la incorporación de elementos curriculares que impulsan habilidades como la creatividad, autonomía, trabajo en equipo y el desarrollo del pensamiento crítico.

Asimismo, se hace hincapié en la **educación emocional y en valores**, promoviendo principios democráticos como la **igualdad de género**, la prevención de la violencia y la no discriminación.

La **educación para la convivencia escolar** es proactiva, enfocada en el respeto a la diversidad como fuente de enriquecimiento y enlazada con el bienestar emocional del alumnado, contribuyendo así a mejorar la convivencia en el entorno escolar.

El departamento considera estos aspectos transversales como elementos esenciales a lo largo del curso, diseñando actividades complementarias y extraescolares, así como materiales específicos para abordar de manera efectiva estos temas dentro del marco de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Atender al ANEXO II.

## G. Metodología didáctica

Entendemos como metodología didáctica al conjunto de estrategias, procedimientos, criterios y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica en el aula, teniendo en cuenta el papel que juegan alumnos y profesores, el uso de medios y recursos, tipos de actividades, organización de los tiempos y espacios, agrupamientos, secuenciación, etc. Dando respuesta al **cómo enseñar**.

Nosotros, como educadores, sabemos que el **aprendizaje significativo y estructurado** es clave para el desarrollo de nuestro alumnado. No queremos que el conocimiento sea solo una lluvia pasajera en sus mentes, sino una semilla que florezca y los acompañe a lo largo de su vida. Por ello, hemos decidido adoptar un **enfoque creativo**, al utilizar el entorno del instituto como lienzo, permitiendo que los alumnos establezcan **conexiones entre el arte y la realidad** que los rodea.

Mediante las distintas situaciones de aprendizaje vamos a **fomentar la adquisición de competencias clave** para su desarrollo integral, las cuales, vienen determinadas en el perfil de salida, contribuyendo a ello las CE. de cada materia.

Pero, ¿cómo logramos todo esto?. El primer paso es conocer a fondo a nuestro alumnado. Todo esto, permite **identificar el nivel general del grupo** y las **diferencias significativas** que puedan requerir **atención individualizada**, poniendo en práctica **principios DUA**.

La clave para una **enseñanza inclusiva y personalizada** radica en tejer una red sólida que conecte **conocimientos previos** de los estudiantes con sus **intereses, realidad y contexto**, al mismo tiempo que transmitimos los **contenidos deseados**. De esta manera, fomentamos su participación activa en el proceso de aprendizaje.

- **Modos de actuación**

La materia de EPVyA ofrece un entorno propicio para la experimentación por su enfoque práctico, por ello, trabajamos una variedad de estrategias metodológicas:

- Generamos un **ambiente** que estimule la creatividad y el aprendizaje basado en la experiencia y experimentación. Atendiendo al **bienestar** emocional, creando un entorno seguro y motivador donde se sientan valorados.
- Respetamos los **ritmos individuales** de aprendizaje, adaptando actividades.
- Fomentamos la **autonomía** de aprendizaje, tanto **individual** como en **equipo**, al aplicar lo aprendido en **contextos reales**, como en la intervención de la unidad.
- Impulsamos **proyectos colaborativos e interdisciplinares**, integrando diferentes aprendizajes, saberes, materias, personas... en un producto común.
- Brindamos **retroalimentación** continua a los alumnos durante el proceso, destacando aspectos positivos y sugiriendo mejoras.
- Utilizamos enseñanzas basadas en **evidencias científicas**, las cuales muestran un determinado enfoque didáctico que promueve un mayor impacto en el aprendizaje, como el debate en clase o la retroalimentación.
- Fomentamos la **reflexión** y el **diálogo** entre el alumnado, promoviendo el pensamiento crítico y la comunicación efectiva.

Antes de que los alumnos se enfrenten a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas, deben tener claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta claridad fortalece su seguridad y confianza, contribuyendo al desarrollo de su autonomía.

Vamos a utilizar una variedad de procedimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los cuales destacamos:

**Método tradicional expositivo**, mediante **clases magistrales y prácticas**, los estudiantes asimilan instrucciones y realizan actividades en clase como en casa.

**Metodologías activas**: donde el **alumno es el protagonista de su aprendizaje**, siendo guiado por el profesor y contextualizado en situaciones reales. Utilizamos:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave mediante la elaboración de proyectos que resuelvan problemas reales. Promueve su autonomía y además, se califican ellos mismos, usando la **autoevaluación** y **coevaluación**.

- **Aprendizaje cooperativo**, organiza a los alumnos en grupos pequeños, asegurándose de que haya diversidad en habilidades y capacidades. Asigna roles a cada miembro fomentando la responsabilidad y participación equitativa con tareas colaborativas.
- **Gamificación**: busca aumentar la motivación de los participantes, a priori en entornos no lúdicos, y así alcanzar mejores resultados. Usamos Quizizz y otras aplicaciones.

En varias sesiones vamos a realizar **rutinas de pensamiento**, estrategias cognitivas que se utilizan para desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, desarrollando habilidades de metacognición.

- **Agrupamientos, espacios, materiales y recursos**

En cuanto al tipo de agrupamientos, utilizamos diferentes enfoques promoviendo el aprendizaje activo y enriquecedor de nuestro alumnado. En primer lugar, fomentamos la **práctica individual** en situaciones de aprendizaje específicas, permitiéndoles enfrentarse a problemas por sí mismos, identificar sus fortalezas y debilidades, y ser autónomos. En segundo lugar, implementamos la **Tutoría entre iguales**, donde los estudiantes trabajan en **parejas** con un propósito compartido de aprendizaje. A través de una interacción cuidadosamente planificada, se apoyan mutuamente en su proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. Por último, empleamos **pequeños grupos heterogéneos**, en los cuales cada estudiante desempeña un rol específico con tareas asignadas. Esta agrupación fomenta la colaboración y proporciona oportunidades para interacciones enriquecedoras que impactan positivamente en su aprendizaje.

Este tipo de agrupamientos desarrolla habilidades sociales, fortalece su autonomía y se beneficia de las interacciones significativas con sus compañeros, contribuyendo a un aprendizaje profundo y significativo.

Las acciones formativas que vamos a llevar a cabo se basan en la **metodología indoor-outdoor**, diseñada específicamente para obtener resultados de alto impacto gracias a su complementariedad, al desarrollar habilidades y adquirir conocimientos a través del feedback experiencial. La parte *indoor* en el **aula de plástica** permite la inmersión teórico-práctica. La parte *outdoor* se basa en el aprendizaje experimental llevado a cabo en situaciones reales, como puede ser la rehabilitación de un **espacio exterior del centro educativo**.

En cuanto al **uso de las TIC**, hacemos uso de **herramientas o recursos didácticos** (YouTube, presentaciones, programas de edición de vídeo como iMovie, Quizizz), **tablets** y una **cámara** para realizar el registro fotográfico y videográfico cuando sea necesario en la actividad, que servirá para documentar el trabajo realizado y capturar los momentos más destacados.

No podemos olvidar que si tenemos la posibilidad, trabajaremos de manera **interdisciplinar** con otras materias, permitiendo a los alumnos explorar conexiones entre diferentes áreas de conocimiento.

## H. Materiales y recursos de desarrollo curricular

Los recursos y materiales didácticos desempeñan un papel fundamental al facilitar el proceso de aprendizaje, guiando a los alumnos, proporcionándoles información y entrenando habilidades, a la vez que deben ser inherentemente motivadores.

En la selección de estos recursos de desarrollo curricular, se considerará lo siguiente:

- Actualización en los contenidos de la materia y su capacidad para fomentar la motivación y el interés, así como guiar el aprendizaje.
- Adecuación al contexto de aprendizaje específico.
- Facilidad de uso y disponibilidad para su empleo.
- Capacidad para generar motivación y estimular habilidades metacognitivas y de pensamiento crítico.
- Integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), permitiendo la búsqueda actualizada y contrastada de información científica.
- Coordinación entre docentes para una elección coordinada de recursos que facilite la integración y motivación de los aprendizajes.

Se utilizará una combinación de **recursos tradicionales e innovadores** en diferentes formatos, tales como materiales impresos, audiovisuales, multimedia e informáticos, asegurando la accesibilidad para satisfacer la diversidad de estilos de aprendizaje.

Las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** se consideran un recurso metodológico indispensable en el aula, fomentando así su uso para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los profesores crearán una variedad de recursos propios de desarrollo curricular para garantizar el acceso efectivo al aprendizaje para todos los alumnos, adaptándose así a las necesidades individuales y promoviendo un aprendizaje significativo y eficaz.

Materiales/recursos	
Impresos	Materiales elaborados por el profesorado (guiones de prácticas, apuntes, actividades, etc.
Digitales e informáticos	Ordenador. Teams. Adobe Indesign
Medios audiovisuales y multimedia	Animaciones, vídeos, simulaciones,...

## I. Concreción de planes, programas y proyectos de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia

Dentro de los planes, programas y proyectos de centro, destacamos:

Planes, programas y proyectos	Implicaciones de carácter general desde la materia	Temporalización
<b>Plan de Lectura</b>	Selección de textos científicos para complementar cada SA.	Todas las SA.
<b>Plan TIC</b>	Búsqueda de información complementaria a la de las presentaciones.	Todas las SA.
<b>Plan de Convivencia</b>	Fomentar la formación de grupos heterogéneos, mezclando distintos sexos y ritmos de aprendizaje.	Todas las SA.
<b>Plan de acción tutorial</b>	Feedback semanal al tutor del desempeño de todos los alumnos, especialmente de los que tienen mayores dificultades.	Todas las SA.
<b>Plan de Atención a la Diversidad</b>	Dejar más tiempo en las entregas de los trabajos	Todas las SA.

## J. Actividades complementarias y extraescolares

Respecto a las actividades complementarias y extraescolares se realizarán:

- Exposiciones de trabajos realizados por los alumnos.
- Posible participación en alguno de los concursos que se convocan todos los años por distintas entidades u organizaciones.
- Colaboración con otros departamentos para la creación de actividades interdisciplinares que necesiten soporte plástico.
- Intervenciones artísticas por el centro educativo para mejorar su entorno.
- Salidas por la capital o alrededores para ver muestras de arte, realizar intervenciones o apuntes y dibujos en la naturaleza.

Posiblemente se realice una visita a Aranda u otro pueblo para que un artista de la zona les explique conceptos sobre arte urbano y les haga un recorrido de las obras que allí se encuentran.

## K. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado

En el marco de la Educación Secundaria Obligatoria, la evaluación está regida por normativas como el **artículo 15 del Real Decreto 217/2022**, el **Decreto 39/2022** en CyL y la **Instrucción de 22 de febrero de 2023**. Estas normativas subrayan la importancia de que no se trata solo de calificar, sino de evaluar de manera **continua, formativa, integradora**. Además, en la Comunidad de Castilla y León es **criteria** y orientadora, utilizando una variedad de instrumentos accesibles y adaptados a cada situación de aprendizaje que permitan la **valoración objetiva** de todo el alumnado.

A través de la evaluación del proceso de aprendizaje de los estudiantes, logramos alcanzar los objetivos establecidos para la etapa educativa y desarrollar las competencias correspondientes. Los elementos clave en el proceso de evaluación de los estudiantes incluyen los **criterios de evaluación** (qué se evalúa), las **técnicas e instrumentos de evaluación** (cómo se evalúa), los **momentos de evaluación** (cuándo se evalúa) y los **agentes evaluadores** (quién evalúa).

Por tanto, la evaluación se convierte en una herramienta clave para lograr los **objetivos de la etapa educativa** y fomentar el **desarrollo de competencias**, no solo enfocándose en los resultados, sino también en los procesos de aprendizaje.

Como hemos visto en anteriores punto, hacemos uso de **indicadores de logro**, con los que podemos concretar los **criterios de evaluación** en conductas observables y medibles, posibilitando valorar los niveles de desempeño a los que se refieren dichos criterios.

- **Técnicas e instrumentos de evaluación**

Las **técnicas** de evaluación con las que se recoge y analiza la información relativa a las producciones y propuestas del alumnado, están ligadas a los **instrumentos de evaluación**, herramientas o registros que empleamos para la observación sistemática y el seguimiento del proceso del aprendizaje, permitiendo justificar su calificación. Deben ser **variados, diversos, accesibles y adaptados** para facilitar y asegurar la evaluación integral y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado, al atender a su diversidad. Durante el curso vamos a aplicar:

**Observación directa.** Se basa en la **toma de registro** por parte del docente, valorando fundamentalmente el **proceso**, y no tanto el producto. Mediante registro anecdótico y listas de comprobación o cotejo (check-list).

**Análisis de desempeño.** Basadas en la realización de **actividades** por parte del alumnado, valorando el proceso y producto final y la totalidad de los criterios/indicadores. A través de escala de valoración, cuaderno del alumno y dianas.

**Análisis del rendimiento.** Basadas en la valoración específica y exclusiva del resultado de aprendizaje final. Lo que conocemos como los exámenes, pruebas escritas u orales, cuestionarios o respuestas de elección múltiple (Quizziz).

- **Momentos en los que se evalúa y agentes evaluadores**

Al comienzo de curso y en algunas situaciones de aprendizaje se comienzan con una **evaluación diagnóstico** y hacemos hincapié en la evaluación **continua y formativa** (final). Como el objetivo de la evaluación competencial no es únicamente calificar, vamos en ciertos casos a **evaluar sin calificar**, mejorando aprendizajes del alumnado al proporcionarle un feedback.

En cuanto a los agentes evaluadores, vamos a realizar un enfoque de **heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación**. Como queremos que el alumnado sea el principal implicado y protagonista, mediante la **autoevaluación y coevaluación**, favorecemos su aprendizaje desde la reflexión y valoración de sus dificultades, fortalezas y colaboración con el profesor en la regulación del proceso de enseñanza.

• **Criterios de calificación de la materia asociados a los criterios de evaluación**

En el sistema de evaluación se contemplan ciertas reglas:

- La nota del trimestre se calculará tomando la media de los tres apartados anteriores, mientras que la nota final del curso se obtendrá promediando las notas de las tres evaluaciones.
- En cuanto a los redondeos, la nota del primer y segundo trimestre se trunca, pasando un 5,4 a 5, 5,5 a 5, y 5,8 a 5, conservando los decimales para calcular la media global del curso.
- Los boletines mostrarán notas cualitativas: de 0 a 4 para insuficiente, 5 para suficiente, 6 para bien, 7 u 8 para notable, y 9 o 10 para sobresaliente.
- Se aplicará un redondeo matemático en la nota final, aumentando en unidad al llegar a ocho décimas. Por ejemplo, 4,4 se considerará 4 y 4,8 será 5. Si algún apartado no se evalúa en algún trimestre, su porcentaje se distribuirá entre los otros apartados evaluados.

La relación entre los criterios de evaluación y los criterios de calificación queda recogida en la tabla siguiente:

<b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 4º ESO</b>		
<b>CE 1</b>		
<b>1.1</b> 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.	9 %	<b>26 %</b>
<b>1.2</b> 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.	8 %	
<b>1.3</b> Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	9 %	
<b>CE2</b>		
<b>2.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	9 %	<b>29 %</b>
<b>2.2</b> 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.	10 %	
<b>2.3</b> Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico.	10 %	
<b>CE3</b>		

<b>3.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.	8 %	<b>15 %</b>
<b>3.2</b> 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.	7 %	
<b>CE4</b>		<b>30 %</b>
<b>4.1</b> Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	10 %	
<b>4.2</b> 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.	9 %	
<b>4.3</b> Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería.	6 %	
<b>4.2</b> Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.	5 %	
<b>TOTAL: 100 %</b>		

• **Situaciones de aprendizaje, criterios e instrumentos de evaluación**

Las situaciones de aprendizaje son la herramienta para que el alumnado adquiera en primer término las competencias específicas de la materia, en definitiva, las competencias clave del perfil de salida y los objetivos de etapa.

<b>S.A.1 - Explorando las técnicas secas y húmedas</b>		
<b>Descripción</b>	Aborda técnicas secas como grafito, sanguina, carboncillo, ceras, etc. Los alumnos investigarán y experimentarán con estas técnicas, maquetando la teoría de forma creativa y creando un libro de técnicas gráfico-plásticas con un dibujo asociado a un objeto personal.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 2	2.1, 2.2 y 2.3
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a las técnicas y cómo artistas las exploran en ellas.</li> <li>- Investigación individual sobre las técnicas y referentes contemporáneos.</li> <li>- Talleres prácticos en el aula, maquetación de la teoría y exploración y elaboración de obras de cada una de las técnicas.</li> <li>- Creación de una obra personal basada en un objeto representativo.</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa con iniciativa y seguridad en sesiones teóricas y prácticas.</li> <li>- Aplicación creativa de técnicas en el proyecto personal.</li> <li>- Capacidad de selección y justificación de herramientas, medios y lenguajes artísticos</li> </ul>	

S.A.2 - Explorando las técnicas de estampación		
<b>Descripción</b>	Aborda técnicas de estampación y sus procedimientos. El objetivo es que los alumnos conozcan y experimenten con diversas técnicas. Se les pedirá maquetar la teoría de forma creativa y dibujar con la técnica asociada un objeto personal para crear un libro de técnicas gráfico-plásticas.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 2	2.1, 2.2 y 2.3
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a técnicas de estampación con énfasis en cómo diferentes artistas exploran en ellas.</li> <li>- Investigación individual sobre las técnicas y referentes contemporáneos.</li> <li>- Talleres prácticos en el aula, incluyendo maquetación, exploración y elaboración de obras.</li> <li>- Creación de una obra personal basada en un objeto representativo.</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa con iniciativa y seguridad en sesiones teóricas y prácticas.</li> <li>- Aplicación creativa de técnicas en el proyecto personal.</li> <li>- Capacidad de selección y justificación de herramientas, medios y lenguajes artísticos</li> </ul>	
S.A.3 - Fusionando mi personalidad y mis gustos		
<b>Descripción</b>	Sigue las dos anteriores, donde los alumnos investigaron diversas técnicas. Aquí, crearán un autorretrato combinando sus técnicas preferidas y creando una composición con objetos previamente realizados. El objetivo es que el alumnado elija y experimente con técnicas para crear una composición que refleje su personalidad.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 4	4.1, 4.2, 4.3 y 4.4
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a artistas que fusionan elementos en retratos para inspirar a los alumnos.</li> <li>- Investigación individual sobre las técnicas y elaboración de bocetos y obra final.</li> <li>- Talleres prácticos en el aula, exploración y elaboración de obras personales.</li> <li>- Creación de un autorretrato con elementos característicos y aplicando las técnicas aprendidas.</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa con iniciativa y seguridad en sesiones teóricas y prácticas.</li> <li>- Aplicación creativa de técnicas gráfico-plásticas en el proyecto personal.</li> <li>- Capacidad de selección y justificación de herramientas, medios y lenguajes artísticos</li> </ul>	
S.A.4 - Carnavales artísticos		
<b>Descripción</b>	Sigue las dos anteriores, donde los alumnos investigaron diversas técnicas. Aquí, crearán un autorretrato combinando sus técnicas preferidas y creando una composición con objetos previamente realizados. El objetivo es que el alumnado elija y experimente con técnicas para crear una composición que refleje su personalidad.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 1	1.1, 1.2 y 1.3
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a artistas históricos para motivar a los alumnos a investigar sus obras.</li> <li>- Investigación individual sobre artistas seleccionados y creación de máscaras/antifaces.</li> <li>- Talleres prácticos en el aula, exploración y creación de máscaras inspiradas en obras artísticas.</li> <li>- Proyecto personal donde cada estudiante investiga un artista y elige una obra para plasmar</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa con iniciativa y seguridad en sesiones teóricas y prácticas.</li> <li>- Aplicación creativa de técnicas gráfico-plásticas en el proyecto personal.</li> <li>- Capacidad de selección y justificación de herramientas, medios y lenguajes artísticos</li> </ul>	

S.A.5 - Explorando Narrativas Visuales a través de la Fotografía		
<b>Descripción</b>	Los estudiantes explorarán estilos, géneros fotográficos, y fotografía analógica y digital para comprender las posibilidades que ofrece la fotografía como arte visual.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 3	3.1 y 3.2
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a los fundamentos técnicos y la importancia de la narrativa visual en la fotografía.</li> <li>- Investigación individual sobre fotógrafos contemporáneos y análisis de sus obras.</li> <li>- Clase magistral sobre géneros fotográficos y técnicas específicas.</li> <li>- Talleres prácticos en el aula y exteriores, manejando la cámara, ajustes, enfoque, exposición y experimentando con diferentes géneros fotográficos.</li> <li>- Proyecto personal donde cada estudiante elige un tema para un proyecto fotográfico y captura imágenes coherentes con una narrativa visual.</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para transmitir una historia o concepto a través de las imágenes.</li> <li>- Coherencia en la selección de imágenes que contribuyan a la narrativa visual.</li> <li>- Demostración de comprensión de los fundamentos técnicos aplicados para expresar conceptos artísticos.</li> </ul>	
S.A.6 - Creación de un Videoarte: Explorando el Lenguaje Visual Multimedia		
<b>Descripción</b>	El alumnado aplicará conceptos del lenguaje visual y audiovisual en la producción artística a través de la experimentación con medios multimedia para crear un video.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 3	3.1 y 3.2
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a los elementos del lenguaje visual y audiovisual.</li> <li>- Análisis de obras de videoarte y multimedia contemporáneas.</li> <li>- Investigación individual sobre artistas de videoarte y proyectos multimedia.</li> <li>- Desarrollo de un concepto personal para un proyecto de videoarte.</li> <li>- Talleres prácticos en el aula utilizando cámaras, grabadoras de sonido y herramientas de edición multimedia.</li> <li>- Sesiones de edición para dar forma al videoarte e integrar música, sonidos y efectos visuales</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para transmitir una historia o concepto a través de las imágenes.</li> <li>- Coherencia en la selección de imágenes que contribuyan a la narrativa visual.</li> <li>- Demostración de comprensión de los fundamentos técnicos aplicados para expresar conceptos artísticos.</li> </ul>	
S.A.7 - Creando historias visuales con Stop Motion		
<b>Descripción</b>	El alumnado diseñará el guión de un spot publicitario para luego realizar un vídeo con la técnica de animación stop motion, con el fin de explorar formas alternativas de presentaciones publicitarias a partir de fotografías en movimiento.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 3	3.1 y 3.2
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la técnica de animación stop motion y ejemplos de cortometrajes.</li> <li>- Investigación individual sobre artistas y proyectos relevantes en el ámbito del stop motion.</li> <li>- Desarrollo de una idea para un spot publicitario usando stop motion.</li> <li>- Sesiones prácticas en el aula con cámaras y software de animación stop motion.</li> <li>- Experimentación con la captura de imágenes cuadro a cuadro.</li> <li>- Sesiones de edición y sonorización para mejorar la calidad del cortometraje stop motion.</li> </ul>	

<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Originalidad y creatividad en la concepción y desarrollo del cortometraje.</li> <li>- Uso efectivo de elementos narrativos en la construcción de la historia visual.</li> <li>- Manifestación de la expresión personal a través de la animación stop motion.</li> <li>- Calidad técnica en la captura, edición y presentación de la animación stop motion.</li> </ul>	
<b>S.A.8 - Me convierto en un personaje de cómic</b>		
<b>Descripción</b>	El alumnado creará su propia historia personal y la plasmará en un cómic, narrando experiencias del curso en viñetas. El objetivo es que los estudiantes cuenten una historia utilizando el dibujo como medio.	
<b>Criterios de evaluación</b>	C.E. 2 y 3	2.1 y 2.3, 3.1 y 3.2
<b>Aspectos tratados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a los elementos del cómic y análisis de cómics notables en diferentes géneros y estilos.</li> <li>- Investigación individual sobre artistas destacados en el mundo del cómic.</li> <li>- Desarrollo de una historia personal para la creación de un cómic narrativo.</li> <li>- Sesiones prácticas en el aula sobre técnicas de dibujo, viñetas y composición narrativa.</li> </ul>	
<b>Énfasis en la evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Originalidad y creatividad en la concepción y desarrollo del cómic.</li> <li>- Uso efectivo de técnicas de dibujo para transmitir la historia de manera clara y expresiva.</li> <li>- Manifestación de la expresión personal a través de la narrativa visual.</li> <li>- Calidad técnica en la elaboración y presentación del cómic.</li> </ul>	

• **Tabla resumen de los criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación y los contenidos de Expresión Artística son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

<b>Criterios de evaluación y perfil de salida</b>	<b>Peso CE</b>	<b>Contenidos transversales</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Agente evaluador</b>	<b>SA</b>
1.1. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).	9% CE 1	CT7 CT9	Trabajo de investigación	Heteroev.	4
			Proyecto	Heteroev.	
1.2. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).	8% CE 1	CT7 CT9 CT13 CT15	Trabajo de investigación	Heteroev.	4
1.3. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	9% CE 1	CT7 CT9	Trabajo de investigación	Heteroev.	4
			Proyecto	Autoev.	
			Trabajo de investigación	Heteroev.	
2.1. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4)	9% CE 2	CT4 CT9 CT15	Diario del profesor	Heteroev.	1, 2 y 8
			Trabajo de investigación	Heteroev.	

2.2. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	10% CE 2	CT7 CT9	Trabajo de investigación	Heteroev.	1, 2 y 8
			Proyecto	Heteroev.	
2.3. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).	10% CE 2	CT7 CT9	Trabajo de investigación	Heteroev.	1, 2 y 8
3.1. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).	8% CE 3	CT3	Diario del profesor	Heteroev.	5, 6, 7 y 8
		CT13			
		CT15			
3.2. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).	7% CE 3	CT3	Trabajo de investigación	Heteroev.	5, 6, 7 y 8
		CT4	Proyecto	Heteroev.	
		CT9			
4.1. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).	10% CE 4	CT8 CT9 CT15	Proyecto	Heteroev.	3
			Trabajo de investigación	Heteroev.	
4.2. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	9% CE 4	CT9 CT13	Diario del profesor	Heteroev.	3
4.3. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).	6% CE 4	CT9 CT13	Trabajo de investigación	Heteroev.	3 y 8
			Proyecto	Heteroev.	
4.4. (CCEC4).	5% CE 4	CT8 CT9	Trabajo de investigación	Heteroev.	3 y 8

### L. Atención a las diferencias individuales del alumnado

En el mundo de la educación, nuestras aulas se llenan de estudiantes únicos, cada uno con sus propias peculiaridades. Pero independientemente de sus diferencias, todos merecen una **educación inclusiva y de calidad**, adaptada a sus necesidades y características individuales. Es por ello, que los centros educativos deben tomar **medidas** para asegurarse que todo el alumnado desarrolle las competencias previstas en el perfil de salida y la consecución de los objetivos de la educación secundaria obligatoria, sin importar quiénes son ni cómo aprenden.

En este sentido, la implementación de los **principios de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** nos brinda recomendaciones para seleccionar situaciones y actividades que sean apropiadas para todo el alumnado, teniendo en cuenta la diversidad presente en las aulas, usando **procesos pedagógicos flexibles y accesibles**, que integren a todos los estudiantes.

Al alumno con **dificultades de aprendizaje** y al **ANCE** debemos motivarlos. Si es necesario, les proporcionaremos actividades de **refuerzo y consolidación** y una supervisión mayor, para desarrollar su autonomía, autoestima y bienestar emocional.

En el caso del **alumnado con altas capacidades intelectuales (AACC)**, es preciso que se le enriquezcan las experiencias de aprendizaje por medio de materiales y recursos didácticos variados, de **ampliación**, para profundizar o investigar con el asesoramiento y supervisión del profesor, sobre temas relacionados con aptitudes en que su capacidad sobresalga respecto a sus compañeros. Para ellos, usaremos **metodologías de trabajo cooperativo** y actividades novedosas e interesantes, además de realizar trabajos **interdisciplinarios**.

Para atender a la diversidad del aula aplicamos las siguientes medidas:

- Llevamos a cabo **actividades con diferentes niveles de complejidad** y ofreceremos **alternativas y diversos enfoques de aprendizaje**, teniendo **actividades de refuerzo, consolidación y ampliación**, asegurando así la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa.
- Utilizamos múltiples formas y recursos de representación, teniendo en cuenta las diferentes vías de acceso y procesamiento de la información. Promovemos diferentes **modelos de participación e implicación con agrupamientos variados**, y brindamos **retroalimentación y apoyo** para superar obstáculos, como el uso de la **tutoría entre iguales**. De esta manera, nuestro enfoque pedagógico se basa en un **modelo competencial** que resalta y fomenta las habilidades y fortalezas de cada persona, mejorando la calidad del aprendizaje y promoviendo el desarrollo de cualidades personales así como la madurez, autonomía, autoestima y bienestar emocional.
- Cuando detectamos dificultades de aprendizaje, podemos realizar **adaptaciones** en la agrupación de estudiantes, e incluso modificar actividades que se realicen de forma individual. Sin embargo, es importante destacar que la adaptación se realiza dentro del aula y no modifica la tarea en su totalidad, sino que se ajusta a las expectativas y facilita los procesos, favoreciendo la flexibilidad y el uso de metodologías alternativas tanto en la enseñanza como en la evaluación.

En el caso de que algún alumno/a no pueda asistir a clase durante un período de tiempo largo, el profesor/a pondrá en conocimiento del mismo/a la materia avanzada en su ausencia y se le proporcionarán ejercicios prácticos sobre los contenidos dados, con la finalidad de que pueda alcanzar los objetivos previstos en el área. A su vuelta a clase, siempre que la situación lo requiera, se utilizarán métodos de enseñanza-aprendizaje que permitan ayuda individualizada y estrategias didácticas apropiadas en cada caso.

### M. Secuencia de unidades temporales de programación

SECUENCIA DE S.A. 4º ESO								
	S.A. 1 18 ses.	S.A. 2 6 ses.	S.A. 3 4 ses.	S.A. 4 9 ses.	S.A. 5 9 ses.	S.A. 6 11 ses.	S.A. 7 9 ses.	S.A. 8 5 ses.
Septiembre	X							
Octubre	X							
Noviembre	X	X						
Diciembre		X	X					
Enero				X				
Febrero				X	X			
Marzo					X			
Abril						X		
Mayo						X	X	
Junio								X

### N. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente

La evaluación de la programación de aula y de la práctica docente se llevará a cabo de manera periódica a través de las Reuniones de Departamento, especialmente después de las sesiones de evaluación. Al finalizar el curso, será fundamental analizar si se han alcanzado los objetivos establecidos y mejorar aquellos aspectos que puedan ser perfeccionados para la elaboración de futuras programaciones.

Los indicadores de logro utilizados para evaluar la programación se basarán en los siguientes aspectos, adaptados de la ORDEN EDU/362/2015:

- A) Resultados obtenidos en la evaluación del curso en la materia.
- B) Adecuación de los materiales y recursos didácticos, así como la organización de espacios y tiempos, con relación a los métodos didácticos y pedagógicos empleados.
- C) Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos para mejorar el ambiente tanto en el aula como en el centro educativo.

Los resultados obtenidos a partir de los parámetros mencionados en los puntos A, B y C anteriores permitirán tomar decisiones didácticas y metodológicas. Estas decisiones se orientarán hacia el mejor funcionamiento del centro y la maximización del aprendizaje de los alumnos.

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Satisfacción			
		1	2	3	4
Resultados de la evaluación del curso en la materia.	% aprobados				
	% aprobados evaluaciones				
Adecuación de los materiales y recursos didácticos	.....				
Adecuación de la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.	.....				
	.....				
Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.	.....				
	.....				
La práctica docente	.....				

### O. Sistemas de recuperación

Las evaluaciones se llevarán a cabo al final de cada trimestre, con una evaluación final a principios de junio y una evaluación extraordinaria a finales de junio. Los alumnos suspensos en junio quedarán pendientes para la convocatoria final de junio.

La recuperación se basará en criterios específicos no alcanzados durante las evaluaciones, permitiendo a los alumnos repetir las actividades propuestas para cada tema si no cumplen con los requisitos establecidos.

En caso de obtener una nota suspensa en alguna evaluación, se realizará un examen de recuperación. La fecha de este examen variará según la evaluación suspensa, teniendo como nota máxima para la recuperación un 5.

Durante la sesión de evaluación del tercer trimestre, la nota que se asignará a cada alumno será la correspondiente a la tercera evaluación, calculada según criterios específicos de calificación establecidos.

Los alumnos que hayan superado todas las evaluaciones anteriores tendrán calculada su nota final de curso mediante la media de las tres evaluaciones. Además, podrán mejorar su nota final participando activamente en sesiones de refuerzo y ampliación de contenidos, demostrando avances en conocimientos y destrezas.

Por otro lado, aquellos alumnos cuya media de las tres evaluaciones sea inferior a 5 realizarán actividades de repaso y refuerzo con el fin de prepararlos para una prueba escrita que se llevará a cabo a finales de julio, abarcando toda la asignatura. La prueba final de toda la asignatura será determinante: una nota inferior a 5 significará que el alumno no ha superado la asignatura, mientras que una nota igual o superior a 5 se considerará aprobado.

En cuanto a los alumnos con asignaturas pendientes de cursos anteriores, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria de finales de junio. Si obtienen una calificación superior a 5 en esta prueba, aprobarán la materia.

- **Actividades de recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores**

Los alumnos con asignaturas pendientes de cursos anteriores en Educación Plástica, Visual y Audiovisual seguirán un plan de recuperación determinado por el departamento.

En el caso de que el alumno no curse la asignatura en el curso inmediatamente superior, se le asignarán tareas específicas, como la realización de láminas, y se le requerirá realizar un examen de mínimos. La calificación final será el resultado de la media aritmética entre ambas notas. Es importante destacar que la no presentación de los trabajos asignados excluye la posibilidad de realizar el examen.

Sin embargo, si en el curso en el que está matriculado el alumno se imparte la asignatura pendiente, y el estudiante la cursa y aprueba, se considerará que la asignatura previamente pendiente queda recuperada al aprobar la correspondiente del curso actual.

## ANEXOS

### I. CONTENIDOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE LA ESO

#### A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

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

1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.
2. Color y composición.
3. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
4. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
5. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
6. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
7. El cómic. Elementos y elaboración.
8. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
9. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
10. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
11. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
12. Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
13. Técnicas básicas de animación.
14. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
15. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

#### C. Patrimonio artístico y cultural.

1. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.

2. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales. El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

## II. CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

- CT1. La comprensión lectora.
- CT2. La expresión oral y escrita.
- CT3. La comunicación audiovisual.
- CT4. La competencia digital.
- CT5. El emprendimiento social y empresarial.
- CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.
- CT7. La educación emocional y en valores.
- CT8. La igualdad de género.
- CT9. La creatividad
- CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- CT12. Educación para la salud.
- CT13. La formación estética.
- CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.