

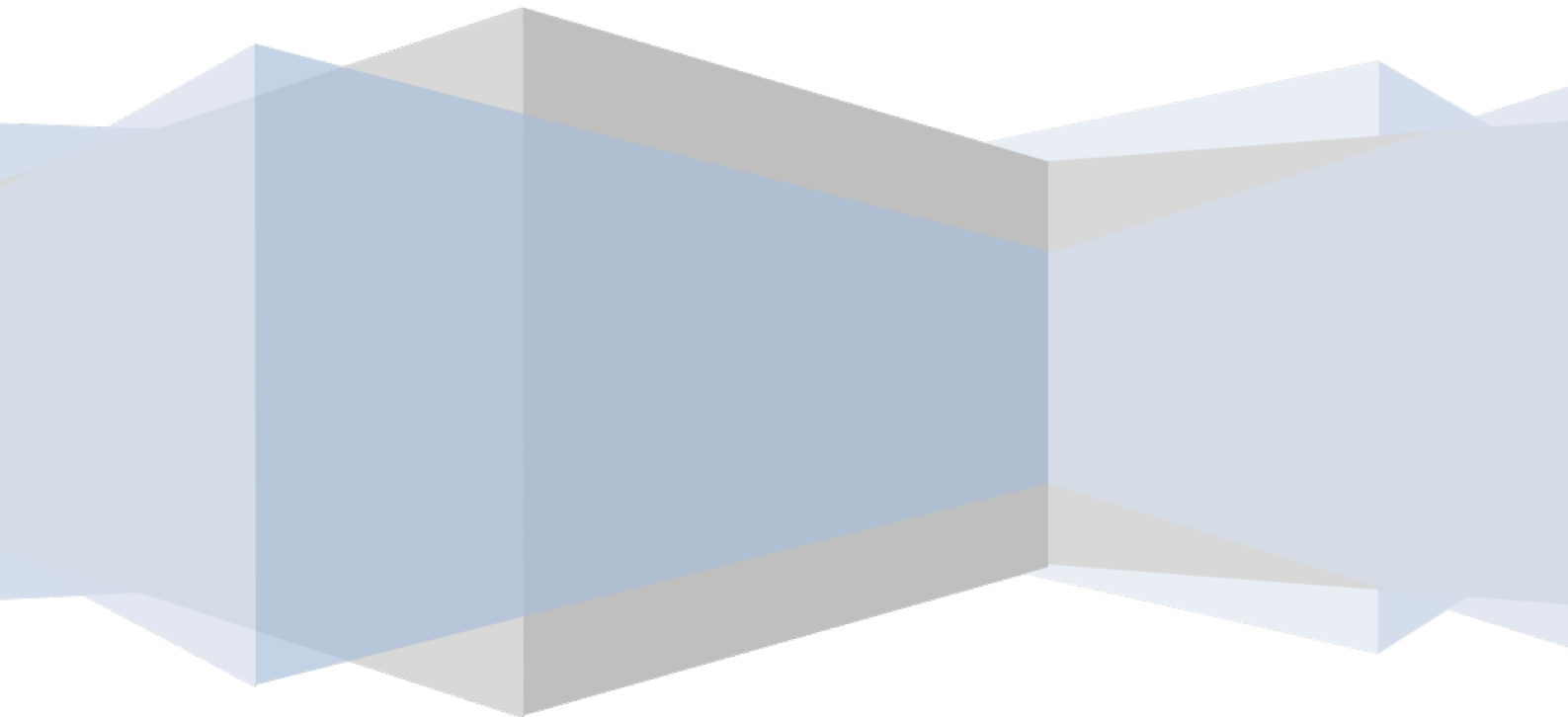


“IES Virgen del Espino”

Programación Didáctica

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
1º y 3º ESO

Curso 2023/2024



ÍNDICE

A. Componentes del departamento	3
B. Fundamentación legislativa: normativa estatal y autonómica.....	3
C. Conceptualización y características de las materia	3
• <i>Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa</i>	<i>4</i>
• <i>Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.....</i>	<i>4</i>
D. Diseño de la evaluación inicial	6
E. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.....	6
F. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto con los contenidos que se asocian..	8
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO.....</i>	<i>8</i>
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO.....</i>	<i>12</i>
G. Contenidos de carácter transversal que se trabajan desde la materia	15
H. Metodología didáctica	16
• <i>Modos de actuación.....</i>	<i>17</i>
• <i>Agrupamientos, espacios, materiales y recursos</i>	<i>18</i>
I. Materiales y recursos de desarrollo curricular.....	18
J. Concreción de planes, programas y proyectos de centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia	19
K. Actividades complementarias y extraescolares.....	19
L. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado	20
• <i>Técnicas e instrumentos de evaluación.....</i>	<i>20</i>
• <i>Momentos en los que se evalúa y agentes evaluadores</i>	<i>21</i>
• <i>Criterios de calificación de la materia asociados a los criterios de evaluación</i>	<i>21</i>
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO.....</i>	<i>22</i>
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO.....</i>	<i>24</i>
• <i>Situaciones de aprendizaje, criterios e instrumentos de evaluación</i>	<i>26</i>
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO.....</i>	<i>26</i>
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO.....</i>	<i>27</i>
M. Atención a las diferencias individuales del alumnado	28
N. Secuencia de unidades temporales de programación	29
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO.....</i>	<i>29</i>
• <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO.....</i>	<i>29</i>
O. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente	30
P. Sistemas de recuperación	30
• <i>Actividades de recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores</i>	<i>31</i>

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

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del s. XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

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

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual 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:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

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

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

Competencia plurilingüe (CP)

Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

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

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

Competencia digital (CD)

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)

Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia ciudadana (CC)

La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Competencia emprendedora (CE)

Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su 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. ***Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.***

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

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

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

	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	✓	✓	✓											✓	✓					✓				✓							✓			
Competencia Específica 5		✓						✓		✓							✓	✓		✓	✓			✓				✓			✓	✓		
Competencia Específica 6	✓	✓	✓											✓						✓			✓					✓	✓	✓	✓			
Competencia Específica 7		✓	✓					✓		✓	✓		✓				✓					✓	✓	✓			✓				✓	✓	✓	
Competencia Específica 8	✓								✓					✓	✓					✓	✓							✓					✓	

F. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto con los contenidos que se asocian

- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

BLOQUE A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	Lee e interpreta ilustraciones teniendo en cuenta el contexto en que se han producido.	2.1.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3
Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	1.3.	STEM1, CCEC2

Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.	Describe la finalidad y la función de las obras de arte con interés y respeto.	3.1.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3
Los géneros y los estilos artísticos.	Lee e interpreta ilustraciones teniendo en cuenta el contexto en que se han producido.	2.1.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3

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

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
El lenguaje visual como forma de comunicación.	Identifica los elementos de la comunicación visual y entiende los diferentes tipos de significados para poder leer las imágenes.	2.2.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	Distingue los diferentes grados de iconicidad de las imágenes.	3.3.	CL1, CCL2, CC1
Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	Utiliza los elementos del lenguaje visual como medio de comunicación y expresión de ideas y emociones.	5.3.	CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4
La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	Lee e interpreta ilustraciones teniendo en cuenta el contexto en que se han producido.	2.1.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3
Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura	Utiliza los elementos del lenguaje visual como medio de comunicación y expresión de ideas y emociones.	5.3.	CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4
La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras	Identifica los elementos que intervienen en el proceso de percepción desarrollando el hábito de percibir de manera reflexiva.	4.2.	CD1, CPSAA3, CCEC2 3, CCEC2
	Crea imágenes utilizando las leyes de la Gestalt.	2.1.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3
La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.	Utiliza los elementos del lenguaje visual como medio de comunicación y expresión de ideas y emociones.	5.3.	CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4
Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.	Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	3.2.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2

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

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación	Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos.	8.1.	CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	Sigue las etapas del proceso de creación para realizar producciones artísticas.		
	Desarrolla proyectos audiovisuales de forma guiada con una intención comunicativa.	8.4.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	7.4.	STEM1, STEM3, STEM4
	Realiza propuestas artísticas individuales y colectivas.	7.3.	STEM1, STEM3, STEM4
Instrumentos y materiales de dibujo técnico.	Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	3.2.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.	Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	3.2.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción	Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	3.2.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.	Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	3.2.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	Utiliza recursos técnicos de representación visual.	7.1.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.	Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	7.2.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	Utiliza recursos técnicos de representación visual.	3.2.	CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4
Formas de expresión en soportes físicos y digitales.	Desarrolla proyectos audiovisuales con una intención comunicativa	3.4.	CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2

BLOQUE D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	Explora las diferentes técnicas y analiza las especificidades propias del diseño gráfico.	8.3.	CCL1, STEM3 CCEC2
	Describe la finalidad y la función de las obras de arte con interés y respeto.	6.1.	CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica	Lee e interpreta ilustraciones teniendo en cuenta el contexto en que se han producido.	2.1.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3
El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información	Lee e interpreta ilustraciones teniendo en cuenta el contexto en que se han producido.	2.1.	CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3
Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	Utiliza recursos digitales para realizar producciones artísticas.	4.1.	CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2
	Utiliza la cámara fotográfica o de vídeo y sus técnicas más básicas.	5.1.	CCL2, CD5, CPSAA4
Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.	Aplica las técnicas básicas de animación de imágenes.	7.1.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4

• **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO**

BLOQUE A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.	Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	7.2.	CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4
Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.	Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	7.2.	CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4
Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.	Reconoce los diferentes cánones de belleza a lo largo de la historia y sus valores y contravalores.	1.2.	CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2
	Reconoce las diferentes tendencias y manifestaciones artísticas propias del arte contemporáneo.	3.2.	CCL1, CCL2, CC3, CCEC4
Las formas geométricas en el arte y en el entorno Patrimonio arquitectónico.	Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	4.2.	CCL2, CCL3, CD2

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

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.	Utiliza los recursos de lenguaje visual como medio de comunicación.	5.3.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	Realiza propuestas artísticas individuales y colectivas.	5.1.	STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	Analiza y crea imágenes identificando su función comunicativa, sus aspectos formales y sus significados.	6.2.	CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2

Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico	Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	3.2.	CCL1, CCL2, CC3, CCEC4
El color, la forma y la textura en la composición.	Identifica y utiliza el color a partir de todas las cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos.	5.2.	STEM1, CE3
	Experimenta con las sensaciones cromáticas como medio de expresión para representar espacios que tienen un significado emocional propio.	3.4.	CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4
El volumen y el espacio. Luces y sombras, clarooscuro.	Utiliza recursos técnicos de representación visual.	7.1.	CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos elementos y factores. Ilusiones ópticas.	Identifica los elementos que intervienen en el proceso de percepción desarrollando el hábito de percibir de manera reflexiva.	4.1.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2
La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.	Es capaz de representar gráficamente el cuerpo humano y sus partes de manera proporcionada.	6.2.	CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2
Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.	Utiliza recursos técnicos de representación visual.	7.1.	CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4

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

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.	Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	7.3.	STEM1, STEM4, CD5, CCEC4
	Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos.	2.1.	CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	Utiliza recursos técnicos de representación visual.	7.1.	CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4

	Realiza producciones artísticas siguiendo las fases de creación.	8.1.	STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4
Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.	Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	3.2.	CCL1, CCL2, CC3, CCEC4
Tangencias y enlaces. <i>Curvas técnicas</i> . Su uso en el diseño	Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	3.2.	CCL1, CCL2, CC3, CCEC4
Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.	Utiliza los fundamentos y la operatividad básica de los diferentes sistemas técnicos de representación.	7.4.	STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4
Técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte contemporáneo y sus características expresivas.	Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	7.3.	STEM1, STEM4, CD5, CCEC4
Soportes y Tipos.	Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	7.2.	CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4
	Utiliza los recursos de lenguaje visual como medio de comunicación.	5.3.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4

BLOQUE D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Contenidos de la materia	Indicadores	Criterios de evaluación (Compet. específicas)	Descriptor del perfil de salida
El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.2.	CCL1, CD2
Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la	Realiza una imagen con significado simbólico a partir de dos imágenes.	1.1.	CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis	Describe los elementos formales del lenguaje visual en el análisis de las producciones artísticas.	2.2.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3

Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos	Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.2.	CCL1, CD2
Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	7.2.	CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4
Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.	Describe las diferentes producciones artísticas y analiza su resultado.	1.4.	STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2
Valores plásticos y estéticos en la producción artística.	Analiza propuestas artísticas incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1.3.	CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2
Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.	Utiliza los fundamentos y la operatividad básica de los diferentes sistemas técnicos de representación.	7.4.	STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4
Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.	Identifica y analiza los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas.	8.3.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

G. 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 EPVyA.

H. 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 interdisciplinarios**, 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.

I. Materiales y recursos de desarrollo curricular

El centro cuenta con un aula dedicada exclusivamente a la asignatura de Educación Plástica y Visual. Este espacio está equipado con mesas de dibujo y un punto de agua esencial para la realización de trabajos que involucren técnicas con agua. Además, dispone de diversos materiales de dibujo, tanto instrumentos como material fungible, y una pequeña biblioteca que contiene material de consulta específico para la asignatura. El aula está equipada con un completo equipo informático, una pizarra digital y un tórculo.

Los alumnos de 1º y 3º de Educación Plástica y Visual no contarán con un libro de texto. En

su lugar, se empleará material específico proporcionado por el profesor, como ejercicios, láminas y fotocopias, adaptados al nivel correspondiente y al currículo oficial.

El uso de las nuevas tecnologías se integrará en el desarrollo de la asignatura, utilizando tanto el equipo informático del aula dedicada como otros espacios del centro escolar, según sea necesario.

J. 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, se destacan varias iniciativas vinculadas con el desarrollo curricular de la materia:

Promoción del hábito de lectura: La asignatura de Educación Plástica y Visual aborda la comprensión lectora, vinculándola al lenguaje visual y las imágenes. Se emplean propuestas de arte contemporáneo como el Letrismo y la Poesía Visual para explorar la construcción simbólica del conocimiento. Se llevan a cabo proyectos que permiten a los alumnos relacionar mensajes visuales con el lenguaje oral y escrito. Se fomenta la lectura comprensiva en clase, análisis de palabras técnicas y se proporciona material didáctico variado. Se evalúa siguiendo los criterios establecidos en las competencias correspondientes.

- **1º ESO:** Análisis de cuentos y cómics ilustrados por diversos artistas. Realización de monografías sobre movimientos artísticos o artistas representativos, con énfasis en la originalidad y la consulta bibliográfica.
- **3º ESO:** rCreación de ilustraciones a partir de textos literarios y la interpretación en formato de cómic. Investigación y análisis de obras artísticas, incluyendo autor, movimiento artístico y características estilísticas.

Plan de mejora de patios: El departamento de Artes Plásticas participa en la revitalización del instituto diseñando y realizando murales en zonas comunes, adaptándolos al cambio climático para mejorar los espacios comunes.

Colaboración en el grupo de teatro: El departamento colabora con el de Lengua y Literatura en la creación de escenografías para manifestaciones teatrales, fomentando así la integración entre disciplinas artísticas y culturales dentro del centro educativo.

K. 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.

L. 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 **críterial** 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 diagnóstica** 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**

Para la concreción de la evaluación de educación plástica visual en 1º y 3º de la ESO, se fijan los siguientes porcentajes por trimestre:

Actividades, láminas y proyectos (Recogido en los criterios)	60%	<ul style="list-style-type: none"> • 50% correcta resolución de las mismas.
	<p>*Se valorará la limpieza y presentación, el trabajo diario y el razonamiento lógico.</p> <p>No existe ningún requisito dispensable para aplicar los criterios de evaluación, si el alumno no entrega un trabajo se le calificará con un 0 y se le mediarán todas las notas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 10% entrega en plazos preestablecido
Pruebas escritas (Recogido en los criterios)	30%	Se realizará al menos una a lo largo de cada trimestre, valorándose el orden y coherencia en la exposición de ideas, presentación, capacidad de síntesis y análisis, la relación entre conceptos, el razonamiento lógico y la capacidad crítica.
Observación diaria en el aula (Recogido en los criterios)	10%	Refiriéndose al interés, participación, colaboración, hábito de trabajo, actitud de respeto al profesor y a los compañeros así como al material de clase, asistencia y puntualidad.
* En caso de no realizar prueba escrita:		
Actividades, láminas y proyectos	80%	
Observación diaria en el aula	20%	
<p><i>*Estos criterios no serán aplicables en el caso de que la conducta y la convivencia en el aula sean reiteradamente negativas e intolerantes y si de forma habitual no se realicen y /o no se entreguen los trabajos que se proponen durante el curso.</i></p>		

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:

• **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 1º ESO		
CE 1		
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	1 %	4 %
1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León.	1 %	
1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección.	2 %	
CE2		
2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	2 %	4 %
2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	2 %	
CE3		
3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	2 %	5 %
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada.	1 %	
3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual.	1 %	

3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos.	1 %	
CE4		
4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico.	4 %	6 %
4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	2 %	
CE5		
5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación.	3 %	24 %
5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo	10 %	
5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.	11 %	
CE6		
6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	2 %	8 %
6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	6 %	
CE7		
7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.	8 %	34 %
7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.	12 %	
7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones.	8 %	
7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones	6 %	
CE8		

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	1 %	15%
8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.	4 %	
8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada.	5 %	
8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva.	5 %	
TOTAL: 100 %		

• **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 3º ESO		
CE 1		
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.	2 %	7 %
1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico.	2 %	
1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial.	1 %	
1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño.	2 %	
CE2		
2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	2 %	7 %
2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios.	5 %	

CE3		6 %
3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	1 %	
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género.	2 %	
3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.	2 %	
3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio.	1 %	
CE4		4 %
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico.	2 %	
4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales.	2 %	
CE5		25 %
5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	8 %	
5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.	6 %	
5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes.	11 %	
CE6		5 %
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad.	3 %	
6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano.	2 %	
CE7		

7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	8 %	32 %
7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	8 %	
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas.	10 %	
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas.	6 %	
CE8		
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.	4 %	14%
8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada.	5 %	
8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas.	5 %	
		TOTAL: 100 %

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

- **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO**

1º ESO		
S.A.	Criterios de ev.	Instrumentos de ev.
S.A. 1: Jugando con la geometría	7.1. - 7.2. - 7.3.	Observación directa Registros y rúbricas Trabajo práctico
S.A. 2: Dibujando el mundo con formas	1.3. - 7.3. - 8.4.	Observación directa Registros y rúbricas Trabajo práctico
S.A. 3: El arte de las dimensiones	1.1. - 1.3. - 5.2. - 7.4.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Autoevaluación y coevaluación de equipos

S.A. 4: Más allá del arcoíris	4.1. - 5.3. - 7.2. - 8.2.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Cuestionario
S.A. 5: Profundizando con el lápiz y el papel	5.1. - 5.2. - 8.1. - 8.4.	Observación directa Registros y rúbricas Trabajo práctico
S.A. 6: Observando nuestro entorno	1.2. - 2.2. - 3.3. - 6.1. - 6.2. - 8.2.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Trabajo de investigación
S.A. 7: Creando emociones con la imagen	2.1. - 3.1. - 3.2. - 5.3. - 8.1. - 8.2. - 8.4.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Autoevaluación y coevaluación de equipos
S.A. 8: ¡Todos a pintar!	3.4. - 4.2. - 5.1. - 5.3. - 7.1. - 7.4. - 8.4.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Autoevaluación y coevaluación de equipos

• **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO**

3º ESO		
S.A.	Criterios de ev.	Instrumentos de ev.
S.A. 1: Construyendo la geometría	1.4. - 7.3.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico
S.A. 2: Jugando con la perspectiva	2.2. - 5.1. - 7.2. - 7.4.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Autoevaluación y coevaluación de equipos
S.A. 3: El arte de la marca	1.4. - 3.1. - 5.2. - 6.1. - 7.3. -	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico
S.A. 4: La paleta infinita	1.1. - 2.1. - 3.4. - 5.1. - 6.1. - 7.1. - 7.2. - 8.1.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Cuestionario
S.A. 5: Explorando la luz y la sombra	1.2. - 2.1. - 5.2. - 5.3. - 8.2.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico
S.A. 6: Desafiando la creatividad	1.3. - 2.2. - 4.1. - 5.1. - 5.3. -	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico
S.A. 7: El arte de la imagen en movimiento	2.2. - 3.2. - 3.3. - 3.4. - 4.2. - 5.1. - 7.1. - 7.2. - 8.1. - 8.3.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Autoevaluación y coevaluación de equipos Cuestionario
S.A. 8: Transformando espacios con arte	2.2. - 5.1. - 7.2. - 8.1. - 8.2. - 8.3.	Observación directa Registros y rúbricas Proyecto y trabajo práctico Autoevaluación y coevaluación de equipos

M. 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 **interdisciplinares**.

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.

N. Secuencia de unidades temporales de programación

• EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

SECUENCIA DE S.A. 1º ESO								
	S.A. 1 18 ses.	S.A. 2 10 ses.	S.A. 3 12 ses.	S.A. 4 20 ses.	S.A. 5 15 ses.	S.A. 6 8 ses.	S.A. 7 16 ses.	S.A. 8 8 ses.
Septiembre	X							
Octubre	X							
Noviembre		X						
Diciembre		X	X					
Enero				X				
Febrero				X	X			
Marzo					X			
Abril						X	X	
Mayo							X	
Junio								X

• EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

SECUENCIA DE S.A. 3º ESO								
	S.A. 1 18 ses.	S.A. 2 12 ses.	S.A. 3 8 ses.	S.A. 4 18 ses.	S.A. 5 15 ses.	S.A. 6 8 ses.	S.A. 7 15 ses.	S.A. 8 9 ses.
Septiembre	X							
Octubre	X							
Noviembre		X						
Diciembre		X	X					
Enero				X				
Febrero				X	X			
Marzo					X			
Abril						X	X	
Mayo							X	
Junio								X

O. 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.

P. 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.