

Programación didáctica Educación Plástica, Visual y Audiovisual ESO1

Introducción

La presente programación didáctica se atiene a lo dispuesto en:

- El Decreto 73/2022, de 27 de junio, por el que se establece el currículo de la ESO en Cantabria
- La orden EDU/40/2022, de 8 de agosto, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la ESO en Cantabria
- El Decreto 78/2019, de 24 de mayo, que determina la atención a la diversidad
- La orden EDU/3/2023, de 3 de marzo, por la que se regula la evaluación en Cantabria
- La orden EDU/7/2023, de 23 de marzo, por la que se regula el derecho del alumnado a una evaluación objetiva

Para esta programación, se ha partido de una nueva perspectiva pedagógica y metodológica que responde al cambio de profesora en el presente curso académico. Por ello, se ha elaborado una planificación renovada que responde a los criterios curriculares actuales, las necesidades observadas en los estudiantes y los objetivos globales de la materia.

La programación didáctica se aplica a un grupo de **ESO1**, formado por un total de **16 alumnos/as**. Actualmente, el grupo no presenta estudiantes que requieran medidas de atención a la diversidad en relación con adaptaciones curriculares significativas ni no significativas en la presente asignatura. Sin embargo, el grupo está en constante observación y evaluación para garantizar que, si en algún momento surgen necesidades educativas especiales o de refuerzo, se implementen las medidas adecuadas de manera oportuna. Esta programación didáctica, por lo tanto, queda abierta a modificaciones según las necesidades individuales que puedan aparecer a lo largo del curso. La asignatura tiene una carga horaria semanal de **3 horas**.

a) Contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: gráfico-plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

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

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y

comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, a partir del análisis y la reflexión, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

Competencias específicas:

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.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas. Entre los ejemplos analizados se incorporará la perspectiva de género, por medio de diversas miradas, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres. En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

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.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y

culturales. Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

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

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.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, 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.

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, 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.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, 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.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, 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.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

b) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal

Evaluación inicial

Proyecto 0. CREACIÓN COOPERATIVA DE UN PERSONAJE

Primera evaluación

Proyecto 1. MIS EMOCIONES EN FORMAS Y COLORES

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.</p> <p>7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Escala, profundidad. El claroscuro. - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

Proyecto 2. ALTAMIRA 2.0: REPRESENTANDO NUESTRA REALIDAD

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.

<p>se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p> <p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>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.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. – Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.
---	---

Segunda evaluación

Proyecto 3. GEOMETRÍA CREATIVA

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, 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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio

	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil.
--	--

Proyecto 4. FORMAS EN JUEGO

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.</p> <p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

Proyecto 5. UNIVERSO DE FANTASÍA: LA GUÍA DE NUESTRO PERSONAJE

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>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.</p> <p>7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El texto como elemento compositivo. La tipografía. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

<p>conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos. – Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.
---	---

Evaluación final

Proyecto 6. TOMI OHTAKE

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>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.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Proyecto 7. MITOLOGÍA EN LAS YEMAS

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.</p> <p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

c) Enfoques didácticos y metodológicos

El enfoque didáctico y metodológico que guiará la asignatura en este curso parte de un modelo que integra la **expresión artística, el análisis cultural, y la exploración de medios visuales y audiovisuales** de una forma transversal y colaborativa. Este enfoque se centra en crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades creativas y reflexivas a través de un proceso dinámico, interconectado y significativo.

El aprendizaje se desarrollará a través de **proyectos artísticos abiertos** que permitirán a los estudiantes explorar y reinterpretar el arte, tanto histórico como contemporáneo, de una manera personal y expresiva, buscando **estimular la creatividad individual y grupal**, fomentando una **actitud crítica** y reflexiva hacia la producción artística.

Se trabajará desde una metodología **activa**, donde los estudiantes serán los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. A través de la creación de productos finales, se les proporcionará la oportunidad de experimentar con diversas técnicas y lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, **con un enfoque interdisciplinar** que conecte el arte con la historia, la cultura y la tecnología.

El aula se estructurará como un espacio de **interacción constante**, donde el **trabajo en equipo** será esencial para alcanzar los objetivos de los proyectos. Se promoverá el trabajo conjunto que fomente la **colaboración, la reflexión y el respeto por la diversidad cultural y de**

perspectivas. Este enfoque contribuirá al desarrollo de habilidades sociales y al **intercambio de ideas** entre iguales, permitiendo que los procesos creativos sean más ricos y complejos.

Se fomentará la **exploración de múltiples técnicas y soportes artísticos**, desde medios tradicionales como el dibujo y la pintura, hasta el uso de **TIC**. Por otra parte, se impulsará la **experimentación creativa** con materiales no convencionales y reciclados, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar un **enfoque sostenible y consciente** en sus producciones.

Se promoverá una metodología que tenga en cuenta la **diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje** presentes en el aula. De esta manera, se garantizará que todos los alumnos, independientemente de sus habilidades previas o características individuales, participen activamente en los proyectos.

d) Materiales y recursos didácticos

La elección de materiales estará guiada por una serie de criterios que buscan tanto facilitar la expresión artística del alumnado como fomentar valores de sostenibilidad, accesibilidad y diversidad de técnicas. Estos criterios asegurarán que los materiales seleccionados sean adecuados para el desarrollo de las competencias, al mismo tiempo que respeten las capacidades, intereses y contextos de los estudiantes.

Criterios para la elección de materiales:

- **Accesibilidad y disponibilidad:** accesibles para todos los estudiantes, independientemente de su situación económica o su capacidad para adquirir materiales específicos. Por esta razón, se potenciará el uso de materiales reciclados y de bajo coste lo que garantizará la **inclusión** de todos los alumnos en las actividades, sin que el coste o la disponibilidad de los materiales sea un obstáculo para su participación.
- **Sostenibilidad:** materiales que respeten el medio ambiente, promoviendo el reciclaje y la reutilización. Esta elección no solo responde a la necesidad de reducir el impacto ambiental, sino que también permite a los estudiantes reflexionar sobre la importancia del **consumo responsable** y del arte como herramienta de concienciación social.
- **Adaptabilidad y seguridad:** los materiales seleccionados deberán ser **versátiles** y permitir la experimentación con distintas técnicas. Además, se considerarán materiales que sean **seguros y fáciles de manipular**, para trabajar con comodidad y evitar riesgos.
- **Seguridad y adecuación a la edad del alumnado:** serán siempre **seguros y adecuados a la edad** del alumnado. Esto incluye evitar materiales que puedan representar un riesgo o que requieran habilidades técnicas avanzadas no desarrolladas en esta etapa.

- Folios DIN A4
- Diferentes tipos de papel
- Todo tipo de materiales reciclados
- Lápiz, goma
- Rotuladores, bolígrafos, pinturas de madera, ceras
- Celo, cinta de carrocero, pegamento, cola
- Témperas, acrílicos, pinceles
- Regla, escuadra, cartabón, compás
- Tijeras
- Ordenadores, cámaras de fotos
- Programas de edición
- Presentaciones y recursos audiovisuales
- Plastilina
- Pigmentos naturales

e) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

La evaluación se basa en el enfoque de evaluación continua, donde se valora tanto el proceso como los productos finales en cada proyecto. Cada proyecto aporta evidencias de aprendizaje en competencias específicas y se evalúa mediante rúbricas, listas de control y registros que reflejan el progreso constante del alumnado.

La nota trimestral se obtiene mediante la media de los proyectos realizados, pero se ajusta teniendo en cuenta la mejora progresiva de cada estudiante. Así, si un alumno muestra avances significativos a lo largo del trimestre, estos se reflejan en su calificación final, ofreciendo una valoración justa y acumulativa de su aprendizaje. Este modelo permite evaluar tanto las producciones artísticas finales como el proceso y crecimiento individual, promoviendo un aprendizaje continuo y adaptado a las necesidades de cada alumno.

Procedimientos	Evidencias	Instrumentos
<i>Observación sistemática</i>	Intervenciones/ aportaciones en el aula Participación en el trabajo individual/ grupal Utilización/ aportación de materiales	Listas de control Registros
<i>Interacción con el alumnado</i>	Diálogos con alumnado Puestas en común Participación, destreza manipulativa.	Listas de control Registros
<i>Análisis de tareas y producciones</i>	Diario de trabajo Láminas y bocetos Trabajos de investigación Productos finales	Listas de control Registros Rúbricas

Criterios de calificación

Proyecto 1. Mis emociones en formas y colores

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
2	2.3 (40%)	Lista de seguimiento Rúbrica
5	5.1 (40%)	Lista de seguimiento Rúbrica
7	7.1 (20%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 2. Altamira 2.0. Representando nuestra realidad

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
1	1.1 (25%) 1.2 (25%)	Lista de seguimiento Rúbrica
4	4.1 (25%) 4.2 (25%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 3. Geometría creativa

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
6	6.2 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica
8	8.1 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 4. Formas en juego

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
2	2.3 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica
3	3.2 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 5. Universo de fantasía: la guía de nuestro personaje

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
2	2.1 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica
7	7.1 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 6. Tomi Ohtake

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
3	3.1 (40%)	Lista de seguimiento Rúbrica
8	8.2 (30%) 8.3 (30%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 7. Mitología en las yemas

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
1	1.1 (20%)	Lista de seguimiento Rúbrica
5	5.2 (40%)	Lista de seguimiento Rúbrica
6	6.1 (40%)	Lista de seguimiento Rúbrica

f) Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado

Para aquellos estudiantes cuyo progreso no sea el esperado, se implementarán diversas medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación, orientados a ofrecerles un apoyo individualizado y a garantizar que puedan alcanzar los objetivos mínimos establecidos. Estas medidas buscarán respetar el ritmo y estilo de aprendizaje de cada alumno, brindándoles herramientas para superar sus dificultades, reforzar su autoconfianza y fomentar un aprendizaje significativo.

- Se ofrecerá **atención personalizada** a los estudiantes que presenten dificultades para alcanzar los objetivos del curso. El docente les proporcionará explicaciones adicionales, ejercicios específicos y retroalimentación detallada sobre sus trabajos y proyectos, adaptando las actividades a sus necesidades. Esta atención puede implicar la simplificación de tareas complejas o la adaptación de los proyectos a un nivel de dificultad más adecuado, asegurando que el alumnado siga participando activamente en el proceso creativo y pueda avanzar.
- Para facilitar la comprensión y ejecución de las tareas, los proyectos se pueden **desglosar** en pequeños pasos o fases más simples, de manera que el alumnado que tiene dificultades pueda centrarse en metas más concretas y manejables.
- Se ofrecerán **actividades de refuerzo** para consolidar los contenidos y competencias que no hayan sido bien adquiridos. Estas actividades serán de carácter práctico y estarán relacionadas con los proyectos en curso, pero adaptadas al nivel de cada alumno.
- Aprovechar el **aprendizaje colaborativo** como herramienta de refuerzo, permitiendo que se beneficien del apoyo y las explicaciones de sus propios compañeros. Así, Se fomentará el trabajo en **grupos heterogéneos** en los que cada miembro del equipo tenga un rol claro, contribuyendo al desarrollo del proyecto grupal de manera equitativa y en función de sus fortalezas.
- Se realizarán **tutorías individualizadas** para orientar al alumno de manera directa, detectar sus dificultades concretas y proponer estrategias de mejora. Durante estas sesiones, se revisarán trabajos anteriores, se identificarán los errores más frecuentes y se ofrecerán **estrategias personalizadas** para superarlos.
- Se prestará especial atención al **desarrollo emocional** y la **autoconfianza** de los estudiantes que presentan dificultades. La falta de progreso puede generar frustración, por lo que se fomentará una **actitud positiva** hacia el error, viéndolo como parte del proceso de aprendizaje. Se promoverá la **autoevaluación guiada** para que el alumno pueda reflexionar sobre sus propios avances, identificar sus puntos fuertes y entender sus áreas de mejora.

Al finalizar cada unidad o proyecto, se realizará una evaluación de progreso. Si el alumnado no ha alcanzado los objetivos propuestos, se elaborará un **plan de recuperación** con actividades específicas para que puedan trabajar de manera autónoma o con apoyo adicional.

Antes de cada evaluación, se permitirá la **entrega o repetición de trabajos no entregados**, ofreciendo así la oportunidad de completar tareas pendientes. Esto no solo fomentará su aprendizaje, sino que también les ayudará a desarrollar un sentido de responsabilidad y autogestión.

g) Medidas de atención a la diversidad

De ser necesario, la atención a la diversidad se contemplaría en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

Atención a la diversidad en la programación

La programación debe tener en cuenta los saberes básicos y las actividades en los cuales el alumnado consigue rendimientos muy diferentes. Aunque la práctica y resolución de problemas puede desempeñar un papel importante en el trabajo que se realice, el tipo de actividad concreta y los métodos que se utilicen deben graduarse según el grupo de alumnos. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que se alcance no puede ser siempre el mismo. Por ello se organizan las actividades en dos, de refuerzo y de ampliación, de manera que puedan trabajar sobre el mismo contenido alumnado de distintas necesidades.

La programación debe también tener en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, la programación debe asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para que se recuperen los contenidos que quedaron sin consolidar en su momento, y de profundizar en aquellos que más interesen al alumno.

Atención a la diversidad en la metodología

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica:

- Detectar los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se observe una laguna anterior.
- Procurar que los saberes básicos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intentar que la comprensión de cada saber básico sea suficiente para que el alumnado pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros saberes básicos similares.

Atención a la diversidad en los materiales utilizados

El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como los ejercicios de consolidación y de profundización permite atender a la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

- Variedad metodológica.
- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.

- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

h) Actividades complementarias y extraescolares

Las actividades complementarias y extraescolares son una parte esencial del proceso educativo, ya que proporcionan a los estudiantes oportunidades para expandir su aprendizaje más allá del aula, fomentando la curiosidad y el interés por el arte y la cultura.

Los criterios y objetivos para la selección de actividades serán los siguientes:

1. Relevancia educativa
2. Diversidad y accesibilidad
3. Promuevan la conexión con el entorno cultural de Santander
4. Estimulen la creatividad y la expresión personal de los alumnos
5. Mejorar y enriquecer las relaciones entre los alumnos.

Las actividades complementarias y extraescolares se verán condicionadas a la oferta cultural de Santander y alrededores, adaptándose a las oportunidades que se presenten en museos, galerías y centros artísticos de la ciudad.

i) Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores

No procede ya que las asignaturas de ciclo anterior no han de recuperarse

j) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

La evaluación del desarrollo de la programación didáctica y de la práctica docente se llevará a cabo considerando diversos aspectos fundamentales. En primer lugar, se reconocerá la importancia de evaluar tanto los aprendizajes del alumnado como el diseño y la implementación de las actividades educativas. Esto permitirá obtener una visión integral de la efectividad de la enseñanza y de las estrategias utilizadas en el aula.

Se realizará un análisis crítico de las actividades, recursos y agrupamientos empleados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación incluirá la valoración de la actuación del profesorado en función de las pautas metodológicas y evaluativas adoptadas, con el fin de ajustar y mejorar su práctica docente. Se tendrán en cuenta factores como los resultados obtenidos, el nivel de motivación de los estudiantes, la calidad de la comunicación y las dinámicas en el aula.

Será esencial valorar la efectividad de las estrategias e instrumentos utilizados para evaluar los aprendizajes de los estudiantes, así como la adecuación de los materiales y recursos didácticos empleados.

La evaluación incluirá también la consideración de las actividades complementarias y extraescolares programadas, asegurando que sean idóneas y beneficiosas para el desarrollo del alumnado. Finalmente, se identificarán aspectos susceptibles de mejora y se propondrán los ajustes necesarios para optimizar la práctica docente, garantizando que cada alumno adquiera las competencias específicas establecidas en el currículo.

k) Concreción de los elementos transversales y relación con los planes de centro

La programación didáctica de esta asignatura se alinea con los elementos transversales promovidos en el centro, integrando el uso consciente de herramientas digitales, la igualdad, el respeto intercultural y los valores éticos para lograr un aprendizaje significativo y completo.

Plan de Digitalización y de Competencias Digitales del Sistema Educativo (Plan #DigEDu)

Este plan impulsa el uso de herramientas digitales en el aula, y nuestra programación incorpora este objetivo mediante proyectos que fomentan la competencia digital a través de aplicaciones de diseño, edición de imagen y plataformas colaborativas. Los estudiantes utilizan dispositivos y programas para realizar actividades, buscar recursos en línea y crear presentaciones digitales, desarrollando así habilidades esenciales para desenvolverse en entornos digitales. Este enfoque contribuye al desarrollo de su capacidad de expresión, análisis y producción digital, promoviendo un uso crítico de los medios de comunicación y preparando al alumnado para un entorno informativo y tecnológico cada vez más complejo.

Plan de Interculturalidad

Desde la asignatura, se promueve el respeto a la diversidad cultural como un pilar fundamental del aprendizaje artístico, abordando la interculturalidad no solo desde una perspectiva histórica, sino también como una práctica activa de integración y respeto. Mediante actividades que invitan a la exploración y creación inspirada en diversas culturas y estilos artísticos, el alumnado desarrolla una visión plural y empática que fomenta la convivencia y el respeto mutuo. Estas actividades buscan, además, la inclusión y valoración de todos los participantes, destacando la importancia de la diversidad en la expresión artística y en nuestra comprensión del entorno global.

Plan Igualdad

La asignatura apoya el Plan de Igualdad mediante la realización de proyectos que visibilizan y celebran la igualdad de género en las artes. Esto incluye actividades en las que se estudian las contribuciones de artistas femeninas, así como el fomento de un lenguaje inclusivo y el desarrollo de trabajos colaborativos que valoren la diversidad en sus enfoques. La programación también aborda temas de igualdad en la representación y creación artística, destacando los valores de equidad y respeto.