

Programación didáctica Expresión Artística ESO4

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 **ESO4**, formado por un total de **8 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 es optativa y 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

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

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

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

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

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

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

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, para facilitar la adquisición de competencias específicas de la materia, es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales y alternativos, y medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y considerar las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, para que realicen aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Competencias específicas:

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

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

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

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

Por último, la incorporación de la perspectiva de género e interculturalidad en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer personas

racializadas o cualquier colectivo discriminado por la visión tradicional de la Historia en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

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

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

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

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

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

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

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

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

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a

seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

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

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

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

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

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

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

b) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal

Evaluación inicial

Proyecto 0. AUTORRETRATO

Primera evaluación

Proyecto 1. IDENTIDAD EN COMÚN

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Grafiti y pintura mural. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

Proyecto 2. CROSSOVER CULTURAL

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual. – Percepción visual y psicología de la imagen. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

Segunda evaluación

Proyecto 3. COMPOSICIÓN CON MEMORIA

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no sólo la respuesta artística sino la percepción de la misma.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “objet trouvé”, “dripping”, “assemblage ready-made”, instalación, fotomontaje, “body art”, performance, arte digital, video arte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

Proyecto 4. MI MUNDO EN IMÁGENES

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual. – Percepción visual y psicología de la imagen. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. – Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva)

Evaluación final

Proyecto 5. EXPRESARTE SOCIAL

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>4.4. Reconocer a los diferentes creativos: artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.</p> <p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p> <p>4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos.</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. – Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a la discriminación. – Proyectos de diseño y publicidad. – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

Proyecto 6. ESCULTURA RECICLADA

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. – Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.

	<ul style="list-style-type: none"> – Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas), axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos. – Normalización. – Construcción de formas tridimensionales aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.
--	---

c) Enfoques didácticos y metodológicos

El enfoque didáctico y metodológico que guiará la asignatura tiene como objetivo principal expandir la comprensión del arte como medio de expresión y reflexión, poniendo en funcionamiento diversos procesos cognitivos, técnicos, culturales y emocionales. La asignatura se basa en un modelo de trabajo que estimula la capacidad creativa y expresiva del alumnado, así como su pensamiento crítico. En este contexto, se plantea un entorno de aprendizaje que permite a los estudiantes no solo crear, sino también reflexionar sobre el arte y su impacto en el mundo contemporáneo, desde su presencia en el diseño y la cultura visual hasta su relevancia en las redes sociales y medios de comunicación.

El aprendizaje se desarrollará a través de **proyectos artísticos abiertos**, permitiendo a los estudiantes abordar el arte de manera personal y significativa. Los proyectos estarán diseñados para que los estudiantes puedan **experimentar y reinterpretar** tanto el arte histórico como el contemporáneo, explorando cómo estos se integran en la sociedad actual. Se pondrá énfasis en la utilidad del arte en la vida cotidiana, la cultura visual y las nuevas formas de comunicación.

Se trabajará desde una **metodología activa** que sitúe al estudiante como el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. El alumnado tendrá la oportunidad de realizar productos finales que integren tanto lenguajes plásticos tradicionales como medios visuales y audiovisuales. Esta metodología conectará el arte con la cultura, la historia y las tecnologías actuales, favoreciendo una comprensión amplia y transversal del mundo del arte.

El aula se estructurará como un **espacio de interacción constante**, donde el trabajo en equipo y la colaboración serán fundamentales. A través de actividades grupales, los estudiantes aprenderán a valorar la diversidad de opiniones, culturas y perspectivas, promoviendo un entorno de respeto y aprendizaje colectivo. Este enfoque fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la empatía y la comunicación, enriqueciendo el proceso creativo mediante el intercambio de ideas.

Se impulsará la exploración de una amplia variedad de técnicas y soportes artísticos, con el objetivo no solo de desarrollar las destrezas técnicas del alumnado, sino también inculcar un enfoque consciente y sostenible hacia la producción artística.

La asignatura se adaptará a la **diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje**, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su nivel previo o capacidades individuales, puedan participar activamente en los proyectos. Las actividades se diseñarán de manera inclusiva y flexible, respetando las diferentes formas de aprender y permitiendo que cada alumno progrese a su propio ritmo.

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

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. IDENTIDAD EN COMÚN

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
3	3.1 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica
4	4.1 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 2. CROSSOVER CULTURAL

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
1	1.1 (50%) 1.2 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 3. COMPOSICIÓN CON MEMORIA

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
2	2.1 (50%) 2.2 (50%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 4. MI MUNDO EN IMÁGENES

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
3	3.2 (100%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 5. EXPRESARTE SOCIAL

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
4	4.3 (40%) 4.4 (30%) 4.5 (30%)	Lista de seguimiento Rúbrica

Proyecto 6. ESCULTURA RECICLADA

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
4	4.1. (70%) 4.2. (30%)	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

La asignatura de Expresión Artística es única y se imparte exclusivamente en 4ESO. Por lo tanto, no procede la recuperación de materias de cursos anteriores.

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.